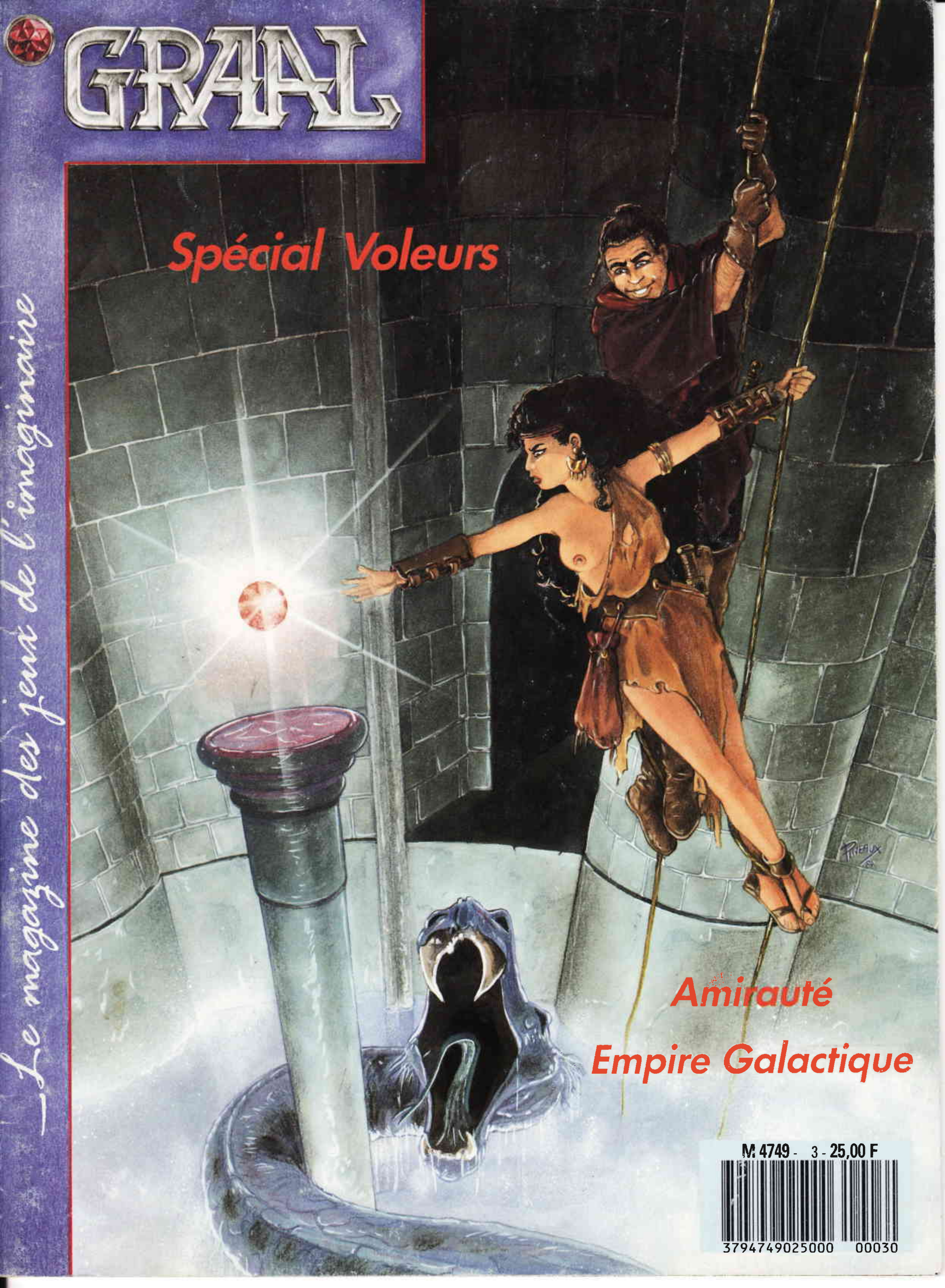


GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Spécial Voleurs
Amirauté
Empire Galactique
M 4749 - 3 - 25,00 F
3794749025000 00030





Avec un sang-froid imperturbable vous venez de voler cet exemplaire de Graal dans un kiosque. D'un pas rapide et en jetant de fréquents coups d'oeil autour de vous, vous vous dirigez vers votre repaire, pressé de le lire. Là, porte verrouillée, confortablement installé dans un fauteuil, vous commencez à le feuilleter.
Les exploits de vos légendaires aînés vous intéressent ? Allez p.25. Vous n'êtes qu'un novice dans l'art de l'escamotage ? L'article p.21 vous fera gagner quelques points d'expérience. Vous pensez que l'union fait la force ? Vous apprendrez sur les guildes tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans jamais oser le demander (et pour cause, on n'aime pas les bavards chez les voleurs) p.28. Vous avez l'impression d'avoir été suivi dans la rue ? Faites-vous une idée des risques que vous courez p.39. Vous êtes en quête d'un ou deux coups fumants qui rapporteront gros ? L'action c'est p.43 et 47.
Vous n'en avez toujours pas assez ? Attendez le mois prochain et volez Graal n° 4.

S.O.

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.*
N°3. Mensuel. Janvier 1988. Edité par Socomer éditions, SARL au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard
Directeur adjoint : Didier Jacobée
Directeur des ventes : Yves Druel
Rédacteur en chef : Serge Olivier assisté de Luc Masset
Mise en page : Serge Olivier
Maquette : Olivier Massebeuf et Luc Masset
Chroniqueurs : Stéphane Bura, Julien Caporal, Alain Durant, Michel Gauthey, Didier Jacobée, Xavier Jacus, Alexis Lang, Luc Masset, Serge Olivier.
Illustrateurs : Denis Borras, Xavier Duvet, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap, Séverine Pineaux, Alexis Tolmatchev.
Couverture : Séverine Pineaux
Diorama : Poly et Stirène **Photos :** Philippe Plantrose
Publicité : au journal
Distribution : NMPP **Routage :** Publi-Routage
Photogravure : SETRAG Paris, SPM Montreuil
Impression : ACRI, 50 rue damrémont, 75018 Paris
N° d'imprimeur : 376 **Dépôt légal :** janvier 1988
Commission paritaire : 69630

sommaire

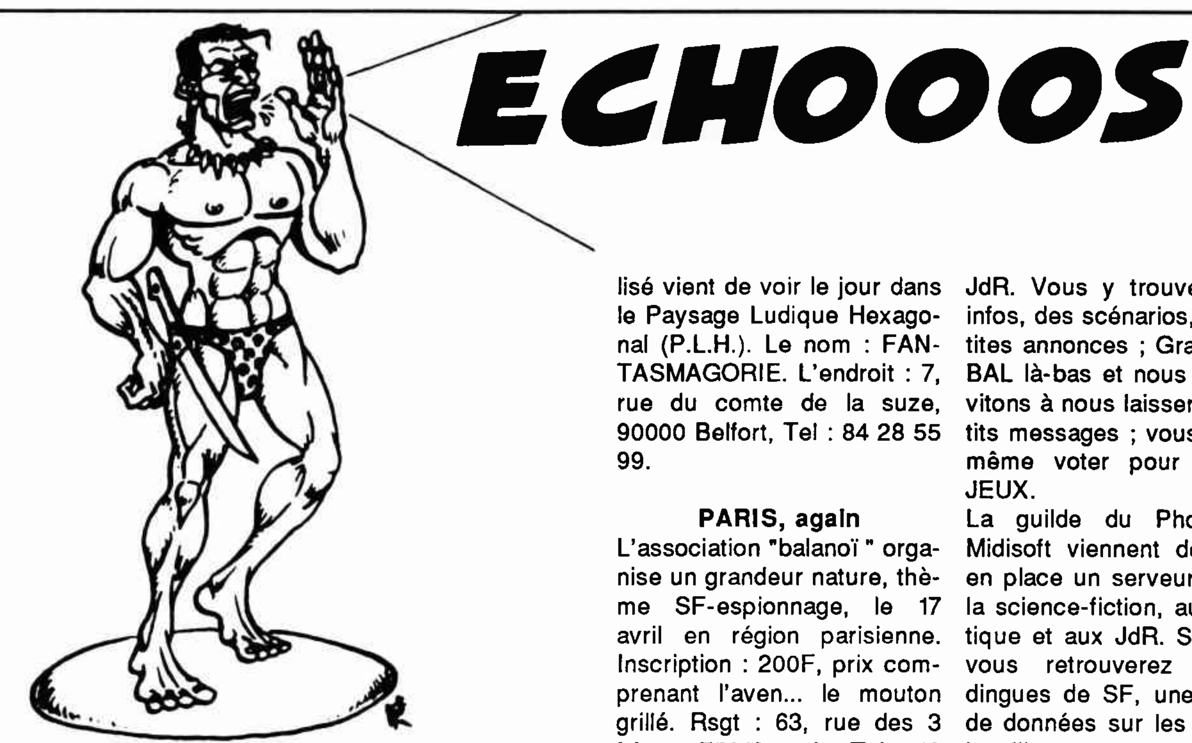
ECHOS *Everybody* 4
Les nouveautés, les clubs...
ESSAI : ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE *Luc Masset* 6
L'univers d'Empire Galactique détaillé.
PROFESSION DE FOI *Xavier Jacus* 8
Vous voulez jouer ? Quel enfant vous êtes Charles-Edmond !
SCENARIO AMIRAUTE *Didier Jacobée* 10
La diversion des Aléoutiennes en juin 1942.
AEROCLUB : FLIGHT LEADER *Christophe de Sivry* 14
Malouines : Sea Harrier contre Mirages III
SCENARIO SIEGE *Julien Caporal* 15
Sir Wulfric a besoin d'argent ; et le convoi des impôts passe par là...
LA GUERRE EN PLOMB *Michel Gauthey* 16
Deux scénarios fantastiques pour la Flèche et l'Epée.
REVE DE PLOMB 19
Figurines : une grotte de voleurs.

... MAIS C'EST BIEN SUR ! 36
Vous avez un petit petit problème de règles ? Ecrivez-nous.
TOP JEUX 37
Le hit-parade de vos jeux préférés.
COSMOPOLIS *Adapté par Luc Masset et Serge Olivier* 52
En exclusivité, des extraits de la célèbre revue intergalactique.
CHICHUANN-KAIA 54
Les caractéristiques des amazones pour AD&D et RuneQuest

AUX VOLEURS !

TRAVAILLER C'EST TROP DUR *Alain Durant* 21
Un guide du parfait petit voleur.
CUGEL ET LE SOURICIER GRIS *Alexis Lang* 24
Comment adapter les aventures de ces deux héros en scénarios.
LE CRIME SANS CHATIMENT *Luc Masset* 28
Tout sur les guildes, ces tentaculaires organisations.
DE LA JUSTICE ET DES AVENTURIERS *Stéphane Bura* 39
Le crime *avec* châtiment.
SCENARIO DUO *Alexis Lang* 43
Vous êtes seul dans la cité de Strân : fête et assassinat.
SCENARIO MULTIJEUX *Eric Usher* 47
Fric-frac à Gargantyr : un petit casse peinard, enfin presque.

ECHOOOS



CLUBS ET MANIFESTATIONS

BOUFFEMONT
Les forgerons de l'épée organisent le dimanche 21 février un tournoi sur Rêve de Dragon, en présence de Denis Gerfaut, dans la bonne ville de Bouffemont, à 25 mn de paris. Inscriptions entre 20 et 35 francs ; renseignements au 56 rue de provence, 95570 Bouffemont TEL : 34 69 85 33 ou 39 91 21 49 entre 19 et 20h30.

PARIS
Le club de Jussieu les *Seigneurs de l'Astrolabe* ainsi que la *Belphégor Association* organisent, tenez-vous bien, la IV journée ludique de l'Astrolabe ! Non ! Si ! Cet événement d'une portée internationale se déroulera le samedi 27 février de 9h30 à 19h dans les locaux (lesquels ?) de l'université Jussieu. Au programme : des tournois de AD&D, Rêve de Dragon, RuneQuest, JRTM, Diplomacy, Supergang. Renseignements et inscriptions (25F) auprès de Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue lecourbe 75015 paris TEL : 64 68 42 13.

HENIN-BEAUMONT
Tournoi de AD&D organisé par le club *les nains des beaux monts* à la MJC (ah les MJC !) d'Hénin-Beaumont le dimanche 7 février. Inscriptions 30F et renseignements à la MJC (M. Galland).

CHAMPS-SUR-MARNE
Le club Brocéliande organise une initiation aux jeux de simulation les samedi 23 et dimanche 24 janvier, et tout ça gratuitement. Centre social et culturel Georges Brassens, place de bois-de-grâce, 77420 Champs-sur- Marne, TEL : 60 06 60 60.

EVRY
Les hobbits du pré vert organisent leur tournoi annuel le samedi 5 mars à la maison de quartier Jacques Prévert d'EVRY. Vous pourrez choisir entre Stormbringer et l'Appel de Cthulhu et il y aura le résultat du concours de figurines organisé par la boutique Cellules Grises. Ren. au 64 97 81 74 ou au 64 57 47 87.

BORDEAUX
vous voulez jouer aux wargames ? aux jeux de rôles ? Une seule adresse : le centre de loisir des deux villes, 392 rue pasteur, 33200 Bordeaux. Pour tout renseignement : 56 06 34 57.

BELFORT
Un nouveau magasin spécialisé vient de voir le jour dans le Paysage Ludique Hexagonal (P.L.H.). Le nom : FANTASMAGORIE. L'endroit : 7, rue du comte de la suze, 90000 Belfort, Tel : 84 28 55 99.

PARIS, again
L'association "balanoï" organise un grandeur nature, thème SF-espionnage, le 17 avril en région parisienne. Inscription : 200F, prix comprenant l'aven... le mouton grillé. Rsgt : 63, rue des 3 frères, 75018 paris, Tel : 43 49 11 85.

DIORAMAS
Vous avez vu les beaux décors de rêve de plomb ? Eh bien si vous en voulez des tout pareils, aussi bien faits, sur tous les thèmes, contactez Poly et Stirène : 64 rue du chateau des rentiers, Tel : 45 82 13 10.

LYON
L'association Usul organise l'Espace Gerson (1 place Gerson), un rendez-vous obligatoire pour tous ceux qui souhaitent passer une soirée détente-plaisir. L'espace est tout particulièrement ouvert aux novices qui trouveront là l'occasion, dans un cadre feutré, de jouer aux grands classiques (échecs...), de redécouvrir les jeux de société et de s'initier aux jeux modernes. Un classement permanent, semblable à celui du tennis, permettra aux joueurs de s'affronter sainement sur différents jeux, le tout étant organisé par des animateurs professionnels. Rsgt : association Usul, 12 rue du boeuf 69005 Lyon, Tel : 78 37 32 78.

MINITEL
Faites le 3615 code **ICOR** puis suite et code CJR et vous serez sur un service entièrement consacré aux JdR. Vous y trouverez des infos, des scénarios, des petites annonces ; Graal a une BAL là-bas et nous vous invitons à nous laisser des petits messages ; vous pouvez même voter pour le TOP JEUX.
La guilde du Phoenix et Midisoft viennent de mettre en place un serveur dédié à la science-fiction, au fantastique et aux JdR. Sur **Rigel** vous retrouverez d'autres dingues de SF, une banque de données sur les livres et les films, et peut-être quelqu'un de chez Graal qui au lieu de bosser casse du sucre sur Asimov.

REVES ET VEILLEES
Voici une association au but original puisqu'elle propose aux créateurs de jeux de rôles et de scénarios (vous) de les aider à "accoucher" de leur création en mettant à leur disposition l'expérience de gens de la communication ainsi qu'un outil informatique.

AUSTERLITZ 87
Tout nouveau, tout beau ! Une grande première le week-end du 5-6 décembre dans l'enceinte des Invalides. "Austerlitz 87", une manifestation organisée autour du thème du jeu de guerre avec figurines napoléoniennes. Côté pour : le lieu prestigieux, l'ambiance animée, l'affluence, la participation massive des clubs de province, la diversité des simulations présentées (15mm, 25mm, navires). Côté contre: une trop petite salle par rapport à la foule présente, le faible niveau des arbitres du championnat qui s'est déroulé, le mauvais éclairage des figurines exposées au concours de peinture. Conclusion : bravo, petits défauts de jeunesse, mais débuts prometteurs.

M.G.

NOUVEAUTES

RENNES

Expositions, démonstrations, mini tournois, paranoia "grandeur nature", animations spectaculaires (duels, tir à l'arbalète), et de nombreuses parties d'initiation : les deux journées de jeu organisées par "enfer et contre tout" visaient à présenter au grand public un large panorama des jeux de simulation les plus accessibles.
Les quinze clubs présents ainsi que les associations "Atemporels" (jeux de plateau), Sangdragon (dessins d'art) et "les messagers d'Ellendil" (accessoires et conseils pour grandeurs nature) ont contribué activement au bon déroulement de ce week-end. Un esprit de coopération symbolisé le dimanche matin par le congrès de la Guilde de Bretagne de jeux de simulation.

P.H.

TROISIEME SALON DES JEUX DE REFLEXION

Une avant-première Graal : la liste des tournois qui se joueront durant le salon :
FIGURINES :
- Tournoi de paris de jeux d'histoire antico-médiéval.
- Finales de la coupe de france empire.
- Eliminatoires de la coupe d'europe de figurines.

JEUX DE ROLES :
- RuneQuest
- L'Appel de Cthulhu
- Stormbringer
- Rêve de Dragon
- Hawkmoon
- Star Wars
- Légendes de la Vallée des Rois
- AD&D

JEUX DE PLATEAU
- Rencontre Cosmique
- Supergang
- Junta
- Suprématie
- Blood Bowl
- Civilisation
- Full Metal Planet
- Armada

WARGAMES :
- Trophée Rexton 88 : Croisades
- Squad Leader
- Samouraï Blades
- Air Force
- V° championnat de france individuel de wargame.

Comme vous avez dû le constater certains des jeux cités ne sont même pas encore parus ! Ce qui nous promet un beau déluge de nouveautés jusqu'en Mars.



ORIFLAM

RuneQuest sortira entre le 20 et le 25 janvier, c'est sûr.
L'Octogone du Chaos, des scénarios pour Stormbringer, est prévu pour début février ainsi que **Tank Leader** que vous devriez voir apparaitre dans le courant de ce même mois.

HEXAGONAL

L'antre de Shelob est sorti et le prochain module pour JRTM à être traduit sera **Moria**, la cité des nains, qui sortira vers la mi-février.
Quand à **Battletech**, pas de lézard, début février il sera dans toutes les boutiques.

TRANSECOM

Se lance dans la traduction des fameux modules **DragonLance** pour AD&D.

JEUX DESCARTES

Blood Bowl et **Légendes de La Vallée des Rois** sont sortis.
Mais ce n'est pas tout ; au programme de JD il y a : **Star Wars, James Bond, Warhammer rpg** et un jeu de plateau : **suprématie**, ce dernier ainsi que Star Wars devant sortir avant janvier.
Un sacré programme, et il faudrait vraiment avoir mauvais esprit pour trouver que cela manque de productions françaises.

LE JOURNAL DU STRATEGE

Cette honorable publication qui se consacre avec régularité et dévotion à la promotion du wargame en france prépare un numéro spécial "mer de java" (non, ce n'est ni dans les Terres du Milieu ni dans les Jeunes Royaumes) comprenant une campagne pour Amirauté (range ton épée +2, c'est de wargame qu'on cause ici, c'est sérieux), des scénarios pour Squad Leader et pour Dauntless. Voilà et ça sort courant février.



GAMES WORKSHOP

Sortie de la version GW de **Land of Ninja** le supplément oriental de RuneQuest.
The Fury of Dracula est un boardgame délicieux où le comte Dracula se mesure de nouveau à ses ennemis : Van Helsing entre autre.

WEG

Parution du **Sourcebook**, le livre de référence pour l'univers de Star Wars.

ICE

Hops ! Deux aventures dites "ready to run" (prêtes à jouer) pour MERP, compatibles avec Rolemaster : **Assassins of Dol-Amroth** et **Wooses of the Black Wood.**
Début d'une nouvelle collection toujours pour MERP : ça s'appelle Citadel et on y trouvera la description et l'histoire d'un lieu fortifié du monde de Tolkien. Premier de la série : **Weathertop, the tower of wind**.

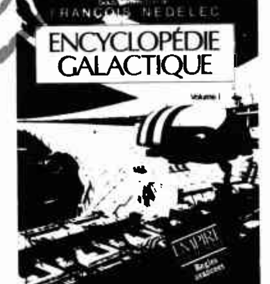
FGU

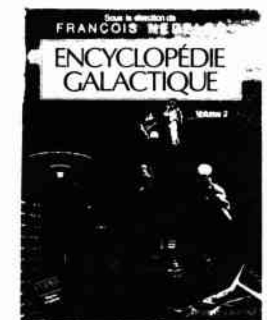
Après une très longue attente (qui attendait ?) voici enfin **Iceworld**, un module complet pour Other Suns.





Encyclopédie Galactique





Parmi les grands éditeurs français, *Robert LAFFONT* est le premier à s'être lancé dans le jeu de rôle avec en 1984 la parution d'*Empire Galactique*, le jeu de science-fiction conçu par François NEDELEC. En son temps ce jeu n'avait pas fait l'unanimité, il était généralement jugé simpliste et imprécis.
Son auteur, après avoir publié des scénarii (*Frontières de l'Empire*) et un jeu basé sur le haut moyen-âge (*Avant Charlemagne*) vient de diriger la publication d'un supplément pour *Empire Galactique*, l'*Encyclopédie Galactique*.

UNE ENCYCLOPEDIE EN DEUX VOLUMES

Ceux-ci (de format 31x24, 125 et 140FF) ont tous deux une superbe présentation en *hardback* (couverture rigide) illustrée par deux magnifiques dessins en couleur de MANCHU (surtout le second, moins ancré dans la tradition Chris FOSS).
On retrouve les illustrations de MANCHU à l'intérieur des deux volumes ; et on ne peut que s'en réjouir car, à elles seules, elles donnent envie de jouer dans l'univers qu'elles décrivent.
Deux volumes cela peut sembler court pour une encyclopédie mais d'une part ce ne sont peut-être que les deux premiers (comme F. NEDELEC le laisse entendre dans son introduction), d'autre part ce titre fait sans doute référence au mythe initialisé par Isaac ASIMOV de l'*Encyclopedia Galactica* : F. NEDELEC a donc pris le parti de "décrire l'univers galactique comme si on y était".
Ainsi le volume I présente des aspects généraux de l'univers ainsi que des considérations développées sur les voyages spatiaux (ce qui manquait le plus cruellement dans *Empire Galactique* !) ; quant au volume II il s'attache plus à décrire le quotidien des personnages, des pratiques juridiques aux carrières dans les Guildes.

VASTE EST L'UNIVERS...

... et ô combien enthousiasmant ! Oui je l'avoue, la toile de fond (prononcez *background*) m'a enchanté.
Tout d'abord il faut rendre hommage à son existence ; en effet, nombreux sont les jeux de S.F. qui ne donnent que peu d'indications sur leur environnement, que ce soit l'ancêtre *Traveller*, le plus réussi *Other Suns*, ou - jusqu'ici - le seul en français *Empire Galactique*.
Pour ce dernier les choses ont donc désormais changé : enfin un monde de S.F. décrit ! Et quelle description ! Dans une trame générale tissée par F. NEDELEC viennent se greffer par endroits des éléments de diverses sources littéraires (Dune, Fondation, entre autres) ; déjà, le passionné de S.F. n'est pas dépaysé.
C'est au cours de l'historique de l'Empire que se dessine, sans détails inutiles, la toile de fond de ce jeu. Celle-ci se précisera au cours des pages (organisation politique, descriptions de la galaxie, de la société, des Guildes, etc.) néanmoins le Maître de Jeu reste libre de choisir sa propre conception de la S.F. ; que ce soit Jack VANCE ou *Star Wars*, il me semble que chaque style peut trouver son expression dans ce jeu.
Qu'on ne s'inquiète pas cependant, l'*Encyclopédie Galactique* possède son ambiance propre ; ambiance par instants presque poétique dans la dénomination des lieux communs de la S.F ; l'hyperespace se trouve ainsi rebaptisé sous le nom de *Triche-Lumière* (plus simple que "surdimension kinesthétique psychoperceptible", non ?). La description de celui-ci est d'ailleurs émaillée d'idées très intéressantes, qui à elles seules donnent envie de jouer.
Ainsi, même si vous ne jouez pas à *Empire Galactique*, l'*Encyclopédie* peut vous être utile comme base pour créer un univers de S.F. ; il est aisé de faire abstraction des règles, judicieusement reléguées pour la plupart dans des encadrés hors texte. A propos des règles d'ailleurs, sont-elles...

DES REGLES AVANCEES OU RECULEES ?

Ou plutôt est-ce la publication de certaines qui est reculée à une date ultérieure ?
Car en effet un macaron noir défigure chacune des couvertures en annonçant "Empire Galactique, règles avancées" ; vous devez donc vous attendre à un clair exposé de règles revues et renouvelées, mais, tout comme moi, vous risquez la déception. Cependant tout n'est pas négatif ; prenons les choses dans l'ordre.
C'est au début de chaque volume que se trouve selon moi la refonte de règles la plus utile : la résolution des actions ne se fait plus en multipliant le résultat de 2 dés par une caractéristique (ex-qualité) additionnée de différents modificateurs - plutôt lourd à jouer - mais en comparant cette dernière somme au résultat d'un certain nombre de dés (de 1 à 5), ce qui est beaucoup plus rapide. Le nombre de dés à jeter est déterminé par le M.J. selon un tableau qui rappelle le principe de la Charte Angoumoise (les connaisseurs apprécieront).
Les règles pour les voyages spatiaux, pour la création des vaisseaux et pour les combats dans l'espace sont tout à fait correctes et même fortement honorables pour ces derniers quand on songe à la complexité qu'ils atteignent dans d'autres jeux ; ici ils sont complets et simples mais demandent tout

de même une certaine pratique de la part du M.J. Voilà l'essentiel pour le volume I.

Dans le volume II vous trouverez : une charte utile et amusante pour déterminer les sanctions judiciaires (de quoi dissuader les personnages de devenir hors-la-loi, une voie facile à suivre dans les jeux de S.F.), une règle permettant de résoudre les marchandages (basée sur un principe ingénieux qu'il pourrait être intéressant d'extrapoler dans d'autres cas) et un exposé sur les risques du piratage informatique.

A ce stade vous aborderez le chapitre sur la technologie et c'est là que les choses commencent à se gâter.

La règle de résolution des dommages est modifiée, désormais les armures fonctionnent au tout ou rien : si les points de dommages dépassent sa capacité d'absorption "la protection est détruite pour la partie touchée". Tiens ! tiens ! me dis-je, serait-ce là l'annonce d'un système de localisation des coups ? Intéressé, je feuillette plus avant, j'explore, je fouille,... rien ! Ah ! si : la fiche de personnage à la fin : trois localisations y sont citées (haut, moyen, bas), mais comment s'en servir ? mystère !

Ensuite cela s'aggrave : les armes ont changé ; elles se classent maintenant en catégories (biologique, choc, contondante, etc.) auxquelles correspondent des tableaux de dommage (A à E) mais... damned ! comment les utilise-t-on ces tableaux ?

Bon ! je continue et je me calme en lisant les règles de progression dans les Guildes (comment aller au-delà du grade 3) ; celles-ci sont correctement exposées et apportent des idées intéressantes (six spécialités possibles par profession notamment).

On passe ensuite aux compétences (ex-talents) qui voient leur nombre augmenté (on ne peut que s'en réjouir) et qui ont maintenant trois caractéristiques utilisables en lieu et place de l'ancienne qualité utilisée ; à ce propos je n'ai appris l'extension de cette nouvelle règle aux anciens talents qu'en consultant la fiche de personnage (curieux, non ?). Par ailleurs, de ces trois caractéristiques, laquelle doit-on utiliser ? la meilleure, comme cela est suggéré (vol. I, p56) pour le *Pilotage Triche-Lumière* ? Cela me parait trop avantageux ! alors c'est le M.J. qui décide (vol. II, p85) ? mais sur quels critères ? Aaaargh ! ce n'est expliqué nulle part !

Ouf ! je repose mon ulcère avec les règles de pouvoirs PSI qui sont bien conçues.

Puis je retombe dans mon blues en consultant plus attentivement la fiche de personnage.

J'ai déjà parlé des localisations dont on ne trouve nulle trace dans les livres ; mais en plus j'y vois mentionné le *Destin* (encore une règle qui n'existe que dans l'esprit distrait de l'auteur !) et des *Caractéristiques secondaires* (sur les huit présentées je n'ai retrouvé les traces que de deux d'entre elles, *Résistances mentale* et *physique*, vol. II, p48) dont certaines ont été visiblement mélangées (sans doute faut-il inverser la *Perception* et l'*Adaptation*, de même que les deux *Résistances* citées plus haut).

J'ose espérer que les règles sont claires dans l'esprit de l'auteur car le lecteur ne peut qu'attendre un addenda de sa part.

LES SCENARS'

Il y en a trois ; celui du volume I est plutôt plaisant mais présente deux inconvénients : il réclame des personnages possédant un vaisseau spatial (il n'est donc pas conçu pour des débutants) et est un peu trop directif ; le premier du volume II est, lui, pour débutants mais encore une fois trop directif, le second ne sera utilisable qu'avec des personnages qui sont 'à tu et à toi' avec les hauts fonctionnaires de l'Empire.

Bref, rien de bien passionnant !

REGRETS

Oui, en effet, il est regrettable qu'un aussi beau travail sur la présentation d'un univers se voit gâché par des oublis de règles.

Bien sûr vous pouvez faire comme moi et par recoupements et déductions arriver à reconstituer ce qui a été omis ; mais alors, quelle gymnastique !



Ou bien si vous avez *Avant Charlemagne* vous serez à même de comprendre certaines choses... mais, l'*Encyclopédie* c'est quand même un supplément à *Empire Galactique*, nom de d'là !

Enfin, nous ne pouvons qu'espérer voir paraître une suite comportant des corrections. D'ici là, l'*Encyclopédie* est quand même un excellent support pour vos campagnes S.F et nous ne pouvons que vous encourager à le consulter.

Luc Masset



ILLUSTRATION DE MANCHU EXTRAITE DU VOLUME I

PROFESSION de FOI

Bien vivre le jeu

Parce que "jouer" n'est pas une action habituelle, un moment normal dans la détente, même pour un jeune et encore moins pour un adulte, et parce que ce terme est toujours plus ou moins entaché de connotations négatives dans l'esprit de nos parents ou grand-parents, il est très important pour nous autres JOUEURS de bien assumer cet état justement, de savoir aussi comment réagir dans certaines situations face à une agression verbale.
Si vous êtes déjà un "vieux" joueur, cela fait bien longtemps que la chose ne vous pose plus aucun problème et que votre entourage s'est habitué à votre originalité, si vous êtes plutôt débutant par contre, il vous arrive souvent d'être déconcerté par certaines réflexions et même "douché" dans votre enthousiasme. Pour les uns comme pour les autres, il reste de toutes manières un obstacle permanent à abattre pour MIEUX VIVRE LE JEU, il s'agit des contraintes matérielles. Qui oserait donc me contredire si j'affirme que "chats, chiens, femmes ou bébé sont les pires ennemis du wargamer.!"

DU DROIT DE JOUER

Jouer, c'est normal, il faut en être convaincu, même si ce n'est pas toujours chose aisée face aux pires détracteurs : "Moi, de mon temps, jeune homme, on faisait du sport ! Ca formait la jeunesse !", rétorquez aussitôt avec une pointe d'insolence que "malgré cette belle jeunesse, depuis ce temps-là, il y a désormais 1 sportif pratiquant pour 10 spectateurs "anciens sportifs" tranquillement installés à engraisser devant leur téléviseur en criant "Allez Toto" (genre du beauf à la Cabu). On entend aussi : "Passe ton Bac d'abord, tu joueras après !!!". Ben oui quoi, c'est vrai qu'après le Bac, la licence et le Service Militaire, il nous restera toujours la possibilité de nous initier lentement aux arcanes débilitantes de stupidité du Loto National, Sportif ou non, ou de la dernière née des arnaqueries officielles, j'ai nommé le Tapis Vert (il y même certaines revues qui en font leur couverture...). Remarquez bien que César lui-même qui était un castar en ce domaine a dit : "Donnez leur du pain et des jeux..." mais il n'a pas précisé de quels types de jeux il pouvait s'agir n'est-ce pas ?

JOUER, OUI !!! MAIS AU WARGAME ! (mimique réprobative)

D'abord, il faut éviter de dire "WARGAME" ! Non pas que j'ai peur de dire les choses en face ou d'appeler un chat un chat, mais il y a moyen de présenter la chose plus en douceur et d'ensuite affirmer sa personnalité en précisant plus avant. J'ai ainsi pris l'habitude lors de démarches officielles ou avant d'initier mes amis et rencontres, de parler de "Jeux de Simulation historique, et c'est d'ailleurs exactement ce que nous faisons : de la Simulation historique ; mais en l'occurence l'intéraction de ces deux termes attractifs que sont la "simulation" et l'"histoire" vous assure immédiatement un intérêt certain pour cette mystérieuse activité qui apparait ainsi nimbée d'un peu de mystère, chose bien plus motivante alors que le simple attrait du Nème jeu de chez Tartanpion et en tous cas mieux perçu que les rébarbatifs termes de WARGAME ou pire KRIEG-SPIEL ; chacun sait bien, Cher Monsieur..., *"que la guerre est une chose trop sérieuse... !"* et *"qu'on ne saurait JOUER A LA GUERRE"* sauf quand on est enfant bien sûr ! "Tacatacata..., t'es mort Pascal !" (et les mères de s'extasier sur la vitalité de leurs chers bambins !).
Une assimilation trop souvent hâtivement exécutée, consiste pour certains à prendre le joueur de simulation pour un fana de militaria (ce qu'il n'est pas forcément), un officier d'active (ce qui est plus rare) pour finalement en conclure (franchissons le Rubicond) qu'il est carrément fascisant... (N'importe quoi !!!). Ce genre de raisonnement, à un degré plus ou moins poussé, c'est systématiquement celui de votre interlocuteur qui, percevant soudain ce qu'il croit être la vraie nature de ce dont vous lui parlez ou montrez, affi- che d'un coup une mine horrifiée ou chagrine en s'exclamant "Mais tu te prends pour un général !" (si certains se prenaient effectivement pour cela, rassurons-les tout de suite : entre les amoureux de la manoeuvre sur hexagones et la mise en oeuvre des matériels et des hommes dans un état-major, il n'y a qu'un point commun, les symboles OTAN !). La seule manière vraiment EFFICACE pour contrer cela, consiste à faire découvrir à votre interlocuteur le PLAISIR DE JOUER à travers une ou deux manipulations simples réalisées à l'aide un exemple concret.

LE PLAISIR DE JOUER, C'EST LA MANOEUVRE !

Pour cela, il faut bien sûr savoir exactement ce qui nous pousse à jouer... Vous, je ne sais pas vraiment mais à travers diverses rencontres, manifestations, etc..., dans certains groupes de joueurs que nous connaissons bien comme les "Chevaliers de l'Hexagone", les Bretons de la "Guilde de Bretagne des Jeux...", les Lorrains des "Loups du Téméraire", nos voisins belges de Liège ou Bruxelles, nos adversaires des fanzines Triumvirat, Trahison, Macht Die Spühl, etc... Pour tous ces joueurs là, le plaisir de jouer, c'est la manoeuvre, à savoir des raisonnements stratégiques du type de: *"Ce pion là (un 16-6) dans le village de Solférino est trop puissant (doublé en défense) pour une attaque frontale. Par contre, si j'attaque là (la colline à côté) et là (derrière le ruisseau), je conclus les combats à 2/1 donc 4 chances sur 6 de réussite, le voilà isolé ; avec mon pion d'infanterie d'élite (10-6) placé dans le bois derrière, il va devoir se dégager et tenter de sortir"* ; ou encore d'autres raisonnements plus tactiques : *"Si j'attaque d'abord en 1 avec avance après combat et en 2 idem, le pion adverse sur mon 3ième combat sera détruit s'il doit reculer puisqu' encerclé..."*.
En corollaire de ce genre de manoeuvre, il est juste de dire toutefois que passé la courte période de la découverte des systèmes de règles en eux-

mêmes, le joueur pour qui, au départ, jouer consistait uniquement à manipuler des pièces ou pions ayant une certaine valeur et des capacités diverses de mouvement, va finir inévitablement par s'intéresser aussi à l'Histoire Militaire, mais ce ne sera pas dans un but politique ou par un mystèrieux goût quasi-morbide, ce sera uniquement parce que l'Histoire Militaire recèle pour le jeu des richesses ludiques infinies et je vais tâcher de vous le démontrer...

DE L'HISTOIRE ET DE LA QUALITE DU JEU

C'est en effet de la connaissance précise de l'histoire que l'auteur de jeux, et de là le joueur lui-même, tirera toutes les saveurs de son jeu. Que serait donc FLEURUS sans cette règle du "Ballon monté" (donne dans certaines conditions 1 pt de mouvement en plus ; cf Graal n°2) ou "des généraux français" (donne un bonus de 1 au rapport de force pour toute attaque où est impliqué un général français) ; que serait "SQUAD LEADER" sans les leaders (qui rameutent les hommes et aident au tir), que seraient "CRY-HAVOC et consorts" sans les scénarios (de chaque incident survenu en période médiévale, on peut tirer un scénario) ?

C'est pourtant de la connaissance de l'Histoire Evènementielle que les auauteurs de ces jeux et d'autres ont tiré des règles spécifiques (moral, mouvement ou combat, ravitaillement, etc...) introduisant des variantes sans lesquelles le système de base de quasi tous les wargames (alternance de phases de mouvement et de combat) sombrerait rapidement dans le domaine public avant de se scléroser douillettement.

Les systèmes de simulation historique que nous utilisons et qui permettent la détente au travers du jeu, sont des systèmes en évolution permanente, contrairement aux règles des jeux traditionnels (échecs, Dames, Go...) ; ainsi apparait une seconde source de plaisir pour chacun de nous : la découverte et l'adaptation (à chaque nouvelle acquisition) de notre technique de jeu à des règles légèrement modifiées ou même toutes nouvelles mais greffées sur un système ancien. Le simulateur évolue dans une sorte de jungle ludique, son plaisir est celui d'un pionnier.

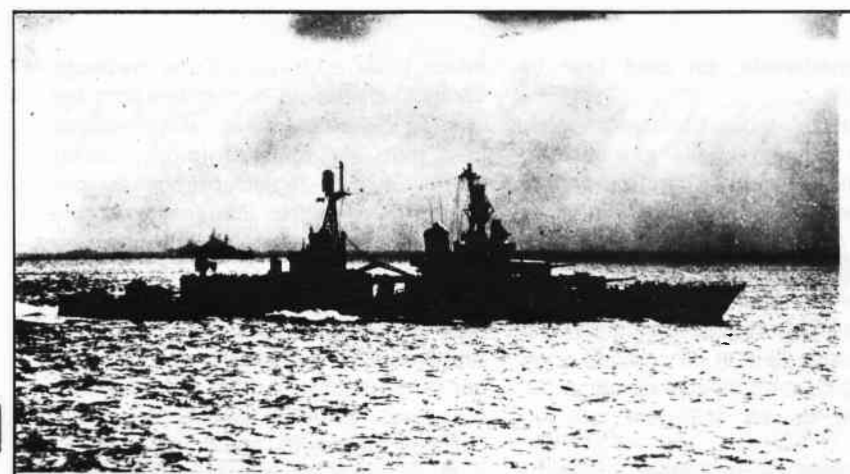
Voilà pourquoi, il s'interessera tôt ou tard à cette Histoire Evénementielle qui fait si peur à tant de gens, ce sera pour mieux jouer au travers d'une meilleure compréhension de la manière dont les choses se sont passées, afin de mieux tirer parti du matériel (pions, carte) fourni et des règles proposées par l'auteur. On est très loin dans tout cela des motivations nombrilesques ou pseudo-politisantes de certains individus avec lesquels d'autres personnes sont tentées de nous assimiler, heureusement de moins en moins souvent, car je me souviens d'il y a une dizaine d'années, période pendant laquelle certains quotidiens avaient pris l'habitude de nous trainer épisodiquement dans la boue, les mêmes journaux qui maintenant parlent attendris de "ces jeunes gens originaux qui ont une approche si différente du jeu", wouarf ! Gaussons-nous !

Il faut toujours une conclusion, elle sera carrément philosophique :

Pour nous, la règle d'un jeu, quelle qu'elle soit n'est pas une contrainte, une frontière, c'est une richesse nouvelle, c'est une invitation à explorer un univers nouveau, alors, faîtes comme nous, sortez de votre cercle pour vivre tout autour...!

Xavier Jacus





Juin 1942, alors que la grande Flotte Combinée japonaise fait route vers l'atoll de Midway, se déroule dans les brumes du Pacifique Nord la principale diversion de l'opération : la prise de l'archipel des Aléoutiennes.
Echelle : Stratégique
2 joueurs minimum, la présence d'un arbitre est indispensable.

SCENARIO

AMIRAUTÉ

LA DIVERSION DES ALEOUTIENNES

L'OPERATION "AL"

1942. Après le déferlement japonais, l'Etat Major américain tente de reprendre l'initiative et élabore l'un des plans les plus audacieux qui n'ait jamais été conçu. Le 18 Avril, 16 bimoteurs North American B-25B "Mitchell" commandés par le Lieutenant-colonel James Doolittle, décollent du tout récent porte-avions USS Hornet et bombardent Tokyo. L'impact psychologique occasionné est hors de proportion des dégats causés ; pour la première fois, l'invulnérabilité japonaise est remise en cause et l'Empereur lui-même est menacé.

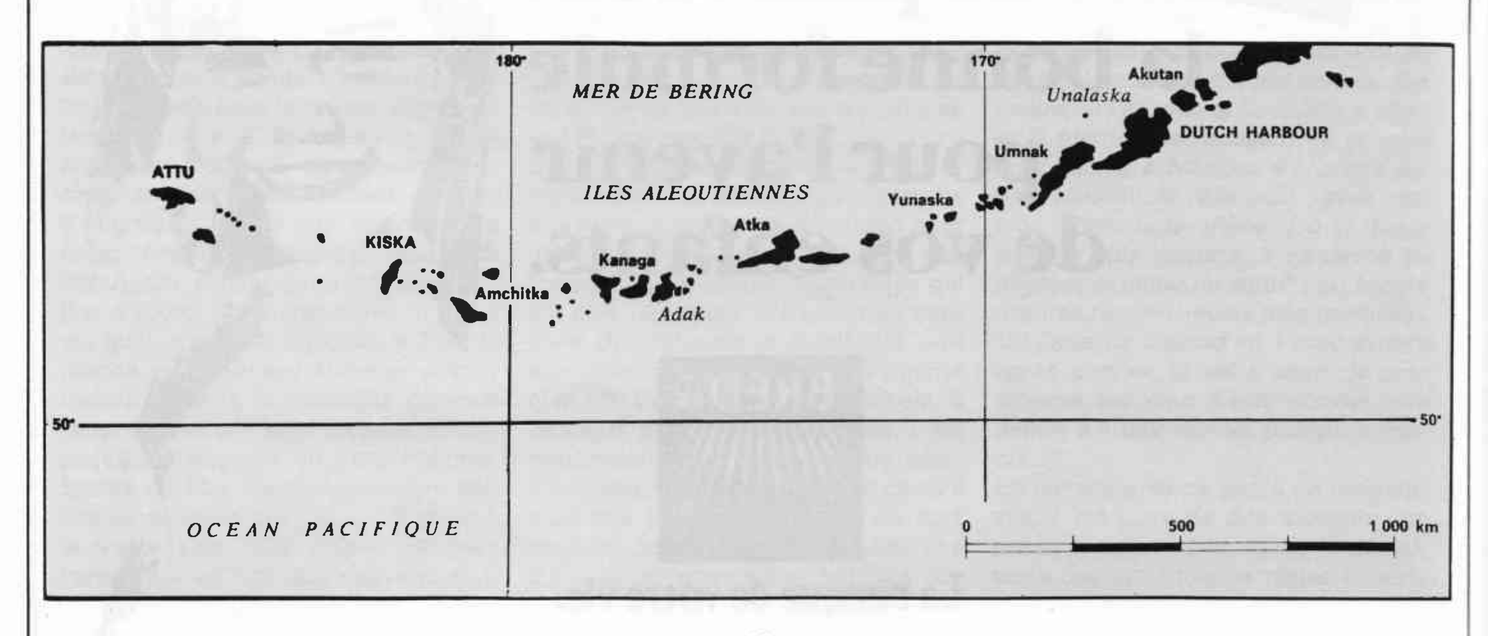
Humilié, le Grand Quartier Général Impérial, sous l'impulsion de l'Amiral **Isoroku Yamamoto**, décide alors de se venger sur ceux par qui le malheur est arrivé : les porte-avions américains, ultimes obstacles à l'entière conquête du Pacifique par les troupes du Soleil Levant. Il fut admis très vite que cette destruction ne pourrait avoir lieu que dans le cadre d'une **"grande bataille navale décisive"** dans laquelle l'ennemi ne s'engagerait que contraint. Le Commandant en Chef de la Flotte Combinée établit donc les plans de la plus gigantesque opération navale jamais réalisée, rassemblant près de 200 navires et 700 avions, l'opération "MI" : la prise de l'atoll de **Midway**, dernière possession américaine avant les îles Hawai. Son territoire directement menacé, l'Amérique ne pourrait refuser cette grande confrontation tant attendue. Cependant, soucieux de mettre tous les atouts de son côté, l'Etat Major japonais organisa parallèlement plusieurs opérations de diversion afin de morceller les forces de l'adversaire ; la plus importante était l'opération "AL": **la prise des îles Aléoutiennes.**

C'est ainsi que le 5 Mai 1942, sa Majesté Impériale adressa au Commandant en Chef de la Flotte Combinée l'ordre n°18 établissant le détail de l'opération "MI" et commençant par ces mots : *"Le Commandant en Chef de la Flotte Combinée doit coopérer avec l'Armée pour occuper Midway et des positions statégiques à l'Ouest des îles Aléoutiennes..."*

L'ARCHIPEL DES ALEOUTIENNES

Si pour vous, les îles du Pacifique évoquent les plages de sable chaud, les cocotiers et les eaux bleues des mers du Sud, vous avez tout faux !

L'archipel des Aléoutiennes s'étend en effet depuis la pointe occidentale de l'Alaska à l'Est, jusqu'aux îles Koman-







dorskie non loin de la presqu'île du Kamtchatka à l'Ouest, entre 51° et 58° de latitude Nord. Ce chapelet d'îles sépare ainsi l'Océan Pacifique Nord de la Mer de Bering et est en quelque sorte pré-arctique possédant un climat très rude,à la fois humide et froid. Il y règne été comme hiver, un brouillard épais que seuls perturbent les très forts vents polaires.
Militairement parlant, les Américains n'ont occupé que certaines de ces îles, y installant quelques bases dans le but de constituer une sentinelle de l'Alaska. C'est pourquoi la chute de ces îles serait ressentie comme une nouvelle menace par les américains.

DOSSIERS DES JOUEURS

DOSSIER AMERICAIN :

Dès le 1er Juin 1942, aux Aléoutiennes comme à Midway, les Américains sont mis en garde contre une imminente action japonaise. Les Services de Renseignements ont même précisé que les îles Aléoutiennes pouvaient constituer un objectif secondaire du puissant mouvement naval ennemi en marche.
Aussitôt, l'Amiral Chester W.Nimitz ordonna à la Task Force 8, l'escadre du Contre-Amiral Robert A.Theobald, d'assurer la défense de ces îles. Cette formation navale, dite Force du Pacifique Nord regroupait toutes les unités disponibles qui ne participaient pas à la défense de l'atoll de Midway. Cette force ne comprenait donc ni cuirassés, ni porte-avions mais se composait des deux croiseurs lourds USS Indianapolis et Louisville, des trois croiseurs légers USS St Louis, Honolulu et Nashville, d'une quinzaine de destroyers et de six sous-marins archaiques. Cette flotte ne pouvait espérer s'opposer avec succès aux forces présumées de l'adversaire. L'Amiral Théobald s'organisa donc de telle manière qu'il ne puisse entrer en contact direct avec l'ennemi, mais avec toutefois le souci d'occuper une posi- tion d'où il pourrait éventuellement in- tervenir. Il scinda donc sa flotte en deux ; le gros de l'escadre croisait à 400 milles (740 km) au Sud de l'île Kodiak, soit au S.S.E de Dutch Harbour, la capitale de l'archipel alors que neuf destroyers avaient été détachés plus au Nord dans la baie de Makushin, sur la côte septentrionale de l'île d'Unalaska. Ces bâtiments rapides avaient pour ordre de passer à l'attaque dans le cas où les japonais débarqueraient à Dutch Harbour. Quant aux sous-marins, ils ont été envoyé à l'Ouest pour intercepter l'ennemi ou du moins signaler sa présence. Ils sont répartis le long d'un barrage du S.S.O au N.O de Dutch Harbour à raison de quatre dans l'océan Pacifique et de deux dans la mer de Bering.
Du point de vue de l'aviation, la présence américaine n'est guère plus conséquente. L'US Navy n'aligne que trois escadrilles de patrouille regroupant une vingtaine de bimoteurs PBY-5 "Catalina", pour la plupart basés à Dutch Harbour. De son côté, l'US Army Air Force présente un inventaire plus important, bien qu'assez disparate. En ce qui concerne les bombardiers, les Américains disposent de 13 quadrimoteurs Boeing B-17 "Flying Fortress", de 4 B-24 "Liberator" et de 24 bimoteurs Martin B-26 "Marauder" répartis entre les bases de Cold Bay et d'Anchorage (Alaska). Ces bombardiers vont être temporairement affectés à la nouvelle base de l'île d'Umnak. Quant à la chasse, il n'y a qu'une douzaine de monoplaces Curtiss P-40 basés sur le nouveau terrain d'Otter Point (île d'Umnak). Ces appareils constituent le 11ème Fighter Squadron du 343ème Fighter Group placé sous les ordres du Lt-Colonel John S-Chennault, le fils du Général Claire Lee Chennault qui s'illustre alors en Chine méridionale à la tête de ses "Tigres Volants". Du point de vue terrestre maintenant, l'implantation militaire américaine aux Aléoutiennes se

FORCES NAVALES AMERICAINES

TASK FORCE 8

Groupe des croiseurs		
5 unités	CA 28 LOUISVILLE	(classe NORTHAMPTON)
	CA 35 INDIANAPOLIS	(classe PORTLAND)
	CL 43 NASHVILLE	(classe BROOKLYN)
	CL 48 HONOLULU	(classe BROOKLYN)
	CL 49 ST-LOUIS	(classe BROOKLYN)
Groupe d'escorte		
14 destroyers		
SOUS-MARINS		
6 unités	SS 132 S27	Toutes ces unités appartiennent à la classe "S", premier groupe, et ont donc été lancées entre 1918 et 1922.
	SS 133 S28	
	SS 139 S34	
	SS 140 S35	
	SS 143 S38	
	SS 144 S39	

Toutes les précisions sur les caractéristiques des navires peuvent être obtenus en consultant "Amirauté-Guadalcanal" édité par Jeux Descartes.

FORCES AERIENNES AMERICAINES

Ile d'Umnak (base d'Otter Point) :	12 Curtiss P-40
	13 B-17 "Flying fortress"
	12 B-26 "Marauder"
Anchorage (Alaska) :	4 B-24 "Liberator"
	12 B-26 "Marauder"
Dutch Harbour (base d'hydravions) :	18 Consolidated P-BY5 "Catalina"

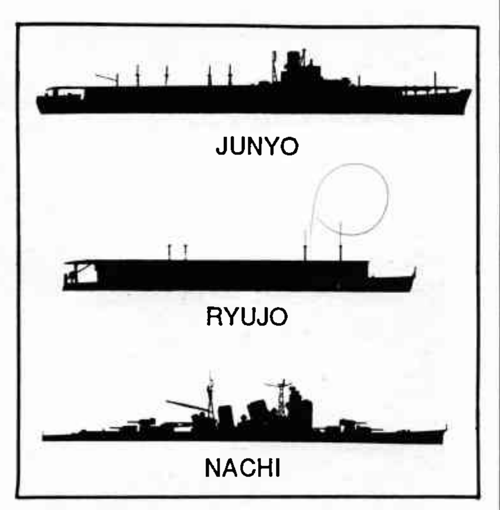
résume à peu de choses ; il y a quelques casernes, un petit port et une base d'hydravions à Dutch Harbour alors que la petite garnison de l'île de Kiska vient d'être evacuée, l'île ayant été jugée indéfendable. Enfin, il y a le petit aérodrome secrètement installé à Otter Point, à l'extrémité N.E de l'île d'Umnak. Précisons encore que la base navale de Dutch Harbour était équipée d'un radar de faible portée dont le fonctionnement était souvent perturbé par les conditions climatiques et nous aurons dressé le panorama militaire américain aux Aléoutiennes.

Renseignements : L'intervention japonaise est imminente. La Force d'attaque peut comprendre plusieurs porte-avions ainsi que plusieurs cuirassés.

Mission : protéger l'archipel de tout débarquement ennemi et préserver les centres vitaux que sont Dutch Harbour et l'île d'Unalaska.

Disposition : le joueur américain peut à sa convenance redéployer ses forces navales ou conserver les positions définies par l'Amiral Théobald.





COMPOSITION ET ORGANISATION DES FORCES AERONAVALES JAPONAISES

GROUPE D'ATTAQUE DES ALEOUTIENNES (Vice-Amiral Boshiro Hosogoya)

Groupe de soutien		
1 croiseur lourd	NACHI	(classe NACHI)
2 destroyers	FUMIDSUKI	(classe MUTSUKI)
	NAGATSUKI	(classe MUTSUKI)
2ème Escadre de porte-avions (Contre-Amiral Kakuji Kakuta)		
2 unités	RYUJO	
	JUNYO	
4ème Division de croiseurs (2ème section)		
2 unités	TAKAO	(classe TAKAO)
	MAYA	(classe TAKAO)
Division d'escorte		
3 destroyers	OSHIO	(classe ASASHIO)
	MICHISHIO	(classe ASASHIO)
	YAMAGUMO	(classe ASASHIO)

FORCE D'OCCUPATION DES ALEOUTIENNES

Groupe d'Adak (Capitaine de vaisseau Takeji Ono)

2 croiseurs légers conducteurs	KISO	(classe KUMA)
	TAMA	(classe KUMA)
1 croiseur auxiliaire	ASAKA MARU	
3 destroyers	UDZUKI	(classe MUTSUKI)
	SATZUKI	(classe MUTSUKI)
	MINADSUKI	(classe MUTSUKI)
3 dragueurs de mines		
2 transports (1250 hommes de la Marine)		

Groupe d'Attu (Contre-Amiral Sentaro Omori)

1 croiseur léger conducteur	ABUKUMA	(classe NAGARA)
4 destroyers	YAMAKAZE	(classe SHIRATSUYU)
	KAWAKAZE	(classe SHIRATSUYU)
	UMIKAZE	(classe SHIRATSUYU)
	SUZUKAZE	(classe SHIRATSUYU)
1 mouilleur de mines		
1 transport (1200 hommes de l'Armée)		

GROUPES AERIENS JAPONAIS

Porte-avions RYUJO

Groupe naval aérien DI	
groupe de chasse	16 Mitsubishi 0 A6M2 "zeke"
groupe de torpillage	21 Nakajima 97-B5N2 "kate"

Porte-avions JUNYO

Groupe naval aérien DII	
groupe de chasse	24 Mitsubishi 0 A6M2 "zeke"
groupe de bombardement en piqué	21 Aichi 99-D3A1/2 "val"

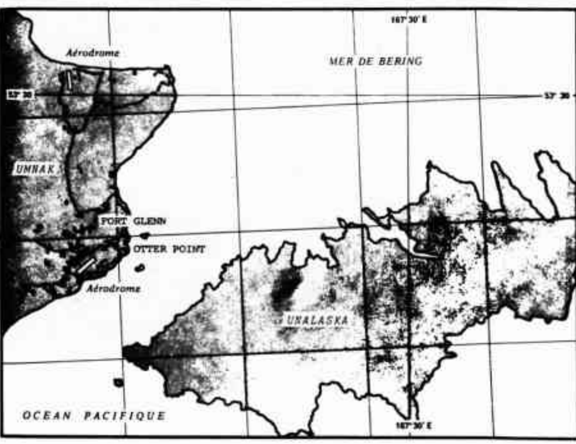
DOSSIER JAPONAIS:

Plusieurs flottes composent la force d'intervention japonaise participant à l'opération "AL". Ces flottes se sont regroupées dans la baie d'Ominato, au Nord de l'île d'Hondo au Japon. Elles ont appareillé le 28 mai mais ce sont très vite divisées en trois groupes. Le Premier, dit "Groupe d'Attaque" est commandé par le Vice-Amiral Boshiro Hosogoya. Cette escadre regroupe les deux porte-avions Ryujo et Junyo, 3 croiseurs et deux destroyers d'escorte. La mission de cette flotte consiste dans un premier temps à effectuer une attaque aérienne sur Dutch Harbour servant de diversion à l'attaque sur Midway, puis à assurer la protection des opérations de débarquement orchestrées par les deux autres groupes; les flottes d'occupation d'Adak et d'Attu. L'occupation de ces deux îles n'est programmée qu'à titre temporaire afin d'établir des stations météorologiques et d'écoute radiotélégraphique. Elles devraient être évacuées à la mi-septembre, avant le début de l'hiver. En plus de cette force d'intervention, l'opération "AL" comprend également une force de protection éloignée, forte de 4 cuirassés et de 18 autres unités croisant très loin au S.O et pouvant être appelée à intervenir à tout instant dans le cadre de l'opération "MI" dans le secteur de Midway; c'est pourquoi cette flotte n'est pas prise en compte dans ce scénario.

Renseignements : aucune présence de navires américains n'est signalée. La base aérienne américaine la plus proche se situe en Alaska à Anchorage. Dutch Harbour regroupe une faible garnison ainsi qu'une base d'hydravions.

Mission : la Flotte d'Attaque doit impérativement lancer le 3 Juin au matin un raid aérien sur Dutch Harbour comme le prévoient les plans de diversion; ensuite, la mission de cette escadre consiste à assurer la protection des opérations de débarquement.








Le débarquement sur Adak s'effectuera le 5 Juin; celui sur Attu est prévu le 11 Juin. Si l'un de ces deux objectifs ne pouvait être atteint, l'objectif secondaire est l'île de Kiska.
Disposition : la Flotte d'Attaque se situe à 350 km au S.O de Dutch Harbour et les flottes de débarquement à environ 500 km de leurs objectifs respectifs.

DOSSIER DE L'ARBITRE

La tâche la plus ardue de l'arbitre d'Amirauté désirant jouer à l'éhelle stratégique est sans doute de recréer le climat de tension et d'incertitude qui caractérise tout conflit naval majeur. De la réussite de cette tâche dépendra la quasi totalité du plaisir de jouer, du plaisir de simuler. C'est pourquoi dans ce dossier, nous tenons à vous transmettre tous les plus infimes détails de ce qui s'est déroulé historiquement. A vous de décider à quel moment la fiction doit s'éloigner de la réalité.

CONDITIONS METEOROLOGIQUES :
Etant donnée la latitude, le soleil se lève à 02h30 le matin et se couche très tard le soir mais il ne monte jamais très haut dans le ciel d'où une certaine pénombre omniprésente. Le 3 Juin, la température est de -7° et la brume recouvre la mer. La visibilité est extrêmement réduite tant et si bien que le décollage de la première vague d'assaut nippone ne pourra s'effectuer avant 02h50. Le plafond se situe à 200 mètres d'altitude et la visibilité est d'environ 1000 mètres. Dans ces conditions, les avions de chaque porte-avions devront gagner leur objectif isolément. Le pourcentage de chance de rallier l'objectif est d'environ 60% tant les conditions sont mauvaises et les renseignements erronés (une vieille carte de 1913 comme unique document plus une photo aérienne guère plus récente). Etat de la mer : mer 4. Ces conditions sont identiques au cours des 10 jours suivants si ce n'est que le 4 Juin, le secteur d'Adak se trouve pris dans une perturbation interdisant tout mouvement aérien dans ce secteur. Le secteur de Dutch Harbour subit au contraire une très nette amélioration passagère (visibilité à 10000m, plafond 600m, couverture nuageuse 30%).

DEROULEMENT DU SCENARIO :
Le scénario débute le 2 Juin à 20h alors que les avions de reconnaissance américains regagnent bredouilles leurs bases respectives et que les mécanos japonais révisent une dernière fois les zincs avant l'attaque prévue à l'aube.
Le 3 Juin à l'aube en effet, le japonais doit impérativement effectuer son raid de diversion sur Dutch Harbour. Le 4 Juin à 16 heures, le joueur japonais recevra du Grand Quartier Général Impérial l'ordre de se retirer du théâtre des Aléoutiennes pour se porter au secours, plein sud, de l'escadre Nagumo en grand danger après la défaite de Midway. A 17h30, le joueur recevra le contre-ordre signalant de s'en tenir aux ordres d'origine.

HISTORIQUEMENT :
Le 3 au matin, le décollage des avions est repoussé à 4 reprises pour finalement se dérouler à 2h50. Un Nakajima 97 s'abîme en mer au décollage. A la même heure, un catalina de reconnaissance américain repère cette flotte, donne l'alerte puis tente en vain un bombardement d'altitude. Le groupe du Junyo alors qu'il fait route vers Dutch Harbour intercepte un autre Catalina et le détruit mais à court de carburant la totalité du groupe est obligée de rebrousser chemin. Quant aux avions du Ryujo, ils bombardent Dutch Harbour et prennent leur cap retour. C'est alors qu'ils sont pris à partis par les P.40. Le combat s'engage ; un zéro est détruit. Les japonais survolent cependant la baie de Makushin et y repèrent 5 destroyers ennemis. Forte de ces renseignements, une deuxième vague est aussitôt lancée avec pour mission de bombarder et de détruire ces mystérieux destroyers. Malheureusement, ces avions ne réussissent pas à rallier leur objectif et la mission est annulée. 4 hydravions japonais ont néanmoins été détruits pendant cette attaque avortée. Le 4 Juin, en fonction des conditions météo exposées plus haut, la même opération est reconduite. Juste après l'envol des avions d'attaque, la flotte subit un rapide bombardement de la part des bombardiers américains ; 2 avions sont descendus alors que le bombardement ne donne rien.
Au soir du 4 Juin, il apparait donc impossible de s'emparer de l'île d'Adak tant elle est proche du nouvel aéroport américain. Le débarquement est donc repoussé puis s'effectue sur l'île de Kiska. Il faudra 3 jours aux américains pour se rendre compte qu'il y a bien eu débarquement japonais.

Didier Jacobée



PRECISIONS SUR LES CARACTERISTIQUES DES UNITES JAPONAISES
Figurent ci-dessous les caractéristiques des navires non répertoriés dans AMIRAUTE.

classe NACHI	(se référer au MYOKO)					
classe KUMA	4x140 2x76 8 mtaa +	22400 m 11800 m 10 T.610	150 m	33 n	T3	15 pts
ASAKA MARU	6x140	22400 m	150 m	21 n	T3	6 pts
Dragueurs de mines	3x120 2x25 aa	17500 m 300 mines et 2 charges de profondeur	100 m	17 n	T4	2 pts



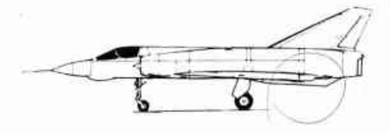


MALOUINES: SEA HARRIER CONTRE MIRAGE III

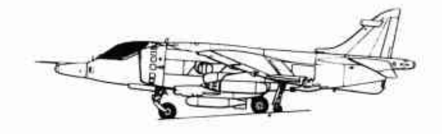
Premier Mai 1982, la Task Force britanique vient enfin d'arriver en vue de l'archipel des Malouines. Les navires de la Royal Navy forment maintenant une cible privilégiée pour l'aviation argentine. Dès l'aube, les Sea Harrier des porte-avions HMS Hermes et HMS Invincible sont à l'ouvrage face à leurs principaux adversaires, les Mirage III de la Fuerza Aérea Argentina ...

C'est en fin d'après-midi qu'eut lieu le premier engagement aérien dans le ciel des Malouines. Jusqu'à cette heure en effet, la prudence avait été de mise entre les aviateurs argentins conscients de la supériorité de leurs Mirages à haute altitude (supérieure à 10.000m) et les pilotes britaniques désireux de se battre à faible altitude (environ 5.000m). Les deux camps étaient restés sur leurs positions et aucun n'avait pris l'initiative du combat. Il y eut bien en début d'après-midi un raid de trois Beech T.34C-1 Turbo Mentor de la 4a Escuadrilla Aeronaval de Ataque de la marine argentine sur la flotte britanique, mais, pris en chasse par les Sea Harrier de protection, les argentins se réfugièrent dans les nuages puis se mirent sous la protection de leur DCA située à Port Stanley . Or, en cette fin d'après-midi donc, deux pilotes du Squadron 801 de la Royal Navy sont en mission au dessus de la flotte ...
Il s'agit du Flight Lieutenant Paul Barton et de son ailier, le Lieutenant Steve Thomas. A bord de leurs Sea Harrier, ils viennent d'être avertis par leur navire de contrôle, le HMS Gla morgan, que deux avions ennemis se dirigeaient dans leur direction . Il s'agit de deux Mirages III du Grupo 8 d'interception pilotés par le capitaine Garcia Cuerva et son ailier, le Lieutenant Carlos Perona. Volant à 800 km/h à une altitude d'environ 7.000 m, Steve Thomas accroche les deux Mirages sur son radar de bord ; les deux groupes se font face. Barton augmente sa vitesse puis vire largement à droite coupant la route des argentins, de façon à les prendre à revers par un virage serré à gauche. Quant à Thomas, il lance son avion sur le flanc de la formation ennemie. Les deux argentins sont maintenant à portée de tir des canons du Harrier de Barton, celui-ci fait feu mais manque sa cible. Il se met dans le sillage des Mirages. Thomas obtient enfin le contact visuel à environ 10 km, il tente de verrouiller sur le numéro deux de la formation ennemie un missile Side-winder mais n'y parvient pas. Il a cependant la désagréable surprise de voir deux missiles se détacher des ailes des Mirages et se diriger vers lui ; heureusement, la mise à feu de l'un d'entre eux est défaillante et l'engin de mort pique vers le sol, quant à l'autre, il passe largement à droite de sa cible. Thomas coupe la route du leader de la formation ennemie alors à peine 30 mètres au dessous de lui. Les Mirages entament un long virage sur la gauche. Barton qui s'est placé dans la queue de l'avion piloté par Perona entend retentir le signal sonore signifiant qu'un de ses missiles s'est vérouillé sur un avion ennemi. Il fait feu à environ 600m. Il faut 4 secondes au missile pour rejoindre puis s'engouffrer dans la tuyère du réacteur du Mirage. L'avion se désintègre instantanément. Cuerva tente alors de trouver refuge dans la masse nuageuse, mais, avant qu'il n' y parvienne, Steve Thomas verrouille sur lui un Sidewinder et le lance. Le pilote britanique voit nettement le mis- sile se diriger vers l'avion argentin mais les nuages lui interdisent de voir le résultat de son attaque .
Barton obtint une victoire confirmée et Thomas une probable. On apprit à la fin des hostilités que le Lieutenant Perona avait réussi à s'éjecter. Dans son rapport, il mentionna qu'il avait dû entrer en collision avec un avion ennemi ; à aucun moment il n'avait aperçu le Harrier de Barton ! Quant à Cuerva, le missile lancé par Thomas le manqua, mais il explosa suffisamment près pour l'endommager. Forcé d'atterrir, il se dirigea vers l'aérodrome de Port Stanley. Larguant ses réservoirs supplémentaires avant l'atterrissage, les servants de la DCA argentine crurent à un bombardement et firent feu de toutes leurs pièces. Le Capitaine Cuerva s'écrasa aux commandes de son avion.

MIRAGE III :
Vitesse : Mach 1.1 au niveau de la mer
Mach 2.2 à 11.000 m
En vérité, alourdis par leurs missiles et deux réservoirs supplémentaires de 1700 litres, les Mirages argentins n'atteignaient la vitesse du son qu'à partir de 6.000 m.
Armement : 2 canons de 30 mm ainsi que 2 missiles Matra 550 à guidage infrarouge.



SEA HARRIER :
Vitesse : Mach 0.97 niveau de la mer
Mach 0.95 à 11.000m
Les Sea Harrier emportaient en combat deux réservoirs de 455 l.
Le Harrier bénéficie du VIFF (Vectoring In Forward Flight) qui lui permet d'inverser la poussée de ses réacteurs et de se laisser ainsi dépasser par son éventuel poursuivant. Cette technique ne fut pas utilisée aux Malouines.
Armement : 2 canons de 30 mm ainsi que 2 missiles AIM-9L Sidewinder à guidage infrarouge.



RECONSTITUTION par "FLIGHT LEADER" :
Royal Navy : entrée N.W / sortie E
2 Sea Harrier FRS I 491-492
MS : 9 MA : 15 1/1/0 2 HA
Argentine : entrée E / sortie W
2 Mirage III EA 411-412
MS : 19 MA : 17 1/1/0 2 HW
Si les joueurs le désirent, on utilisera les règles avancées concernant le soleil et les nuages.

Christophe de Sivry

Cry Havoc Siège

LA GESTE DE SIR WULFRIC

L'HISTOIRE

L'épisode qui va suivre vous permettra d'approcher de plus près l'esprit chevaleresque et le code de l'honneur qui inspiraient chaque geste de ces gens que l'on appellait les seigneurs.
L'un deux, et de loin le pire, Sir Wulfric, devant faire face à de grosses dépenses, entretient et protège une bande de détrousseurs qui brigandent, pillent, sur les terres... de son voisin : Sir Lacy.
L'affaire tourne rond, l'argent rentre dans les coffres.
En ce jour de l'an 1087, l'affaire est importante : un chariot achemine les impôts et taxes en espèces sonnantes et trébuchantes avec pour seule escorte les sergents Pugh et Llewellyn. Sir Wulfric décide d'attaquer dans le bois de l'aas qui garde l'entrée de la vallée du même nom et dont on vient de soulager les paysans de leurs richesses. A la bande habituelle, il joint des piquiers de ses troupes régulières emmenés par le Sergent Morgen, son bras droit, tous déguisés pour la circonstance.
Le chariot est en vue ; au signal la petite troupe s'élance... mais surprise, avec une rapidité déconcertante ceux qui semblaient être des paysans s'emparent d'armes dans le chariot, alors que celui-ci vomit des hallebardiers armés jusqu'aux dents, que les bâches cachaient...



LES FORCES EN PRESENCE

Les brigands
- sir Wulfric (à cheval),
- sgt Morgen
- les piquiers : Aki, Arnold, Bryn, Gareth, Hayden, Mordred, Stori
- les paysans : David, Geoffrey, Harry, Ivor, Jasper, Mathew, Morris, Roger, Will'm
- archer court : Myrlin

L'escorte du chariot
- les sergents Pugh et Llewellyn
- les hallebardiers : Bors, Evans, Fursa
- les vougiers : Cliff, Godric, Shawn
- le chariot tiré par le cheval de trait.

REGLES SPECIALES

- Pour s'emparer du butin, il faut qu'un brigand reste près du chariot pendant un tour entier à ne rien faire alors même qu'il ne reste plus un défenseur sur le chariot.
- Tout défenseur qui sort de la carte est considéré comme sauvé (cela vaut pour le chariot).
- On peut monter sur le chariot en payant 3 points de mouvement, un point suffisant à se déplacer à l'intérieur. Il procure une couverture moyenne.

POSITION AU DEPART

Tous les brigands sont camouflés dans les arbres. Sir Wulfric est caché dans "the copse". Le chariot et l'escorte doivent traverser les bois par le grand sentier pour rejoindre le côté 9 en partant du côté 12. Dès qu'ils ont pénétré dans la clairière ils pourront être attaqués par les brigands. Bien que ceux-ci aient l'initiative, les défenseurs pourront se placer comme bon leur semble autour du chariot et du cheval.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les hommes de Sir Wulfric doivent s'emparer du contenu du chariot avant le 7ème tour (compris) afin d'avoir le temps de s'éclipser proprement avant l'intervention des renforts.
Si Sir Wulfric est vu par un des défenseurs et que ceux-ci ne sont pas occis jusqu'au dernier, la partie est nulle même s'il s'empare du butin car il aura sans doute beaucoup de mal à expliquer sa présence sur les lieux.



Julien Caporal





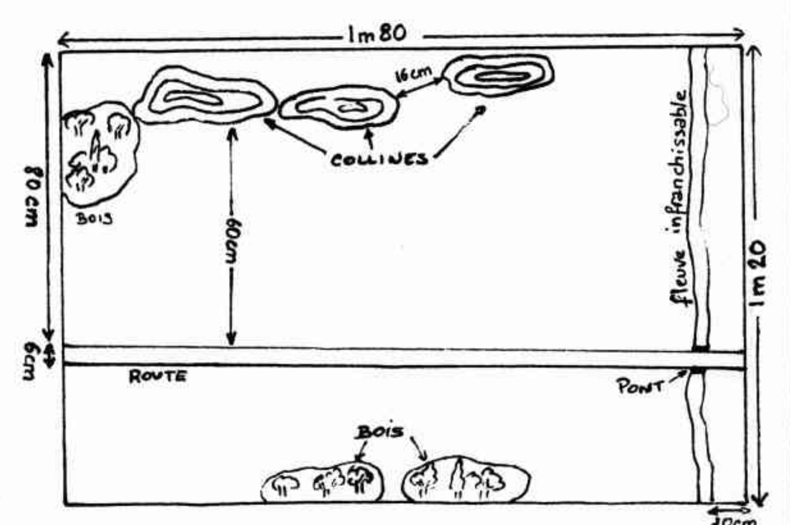
LA BATAILLE DU PONT DE TWAR-LA-PAISIBLE



Ce mois-ci Graal vous propose deux scénarios fantastiques qui vont vous permettre de vous familiariser avec le wargame sur figurines.

Arin-Le-Flamboyant était heureux en cette belle journée ensoleillée : il avait chassé, à la tête de son armée de nains, les tribus orques de Ballo-Le-Sanglant des territoires jouxtant le pays de son peuple. Aujourd'hui il s'en retournait chez lui, et déjà le pont frontière de Twar-La-Paisible était en vue. Quelle belle journée, vraiment...

Sworfur-L'Impitoyable, frère du défunt Ballo, affichait un contentement non dissimulé : il avait, dans le plus grand secret, réuni les tribus orques des territoires du Nord, et convergé vers l'armée des nains dans l'espoir de la rattraper avant qu'elle n'arrive à ses frontières. Et voilà qu'occupant les hauteurs surplombant l'infranchissable fleuve de Twar-La-Paisible il voyait défiler ses ennemis jurés juste sous ses bandes armées prêtes à fondre sus aux nains. Quelle bonne journée cela allait être...



Ce scénario de jeu de guerre est prévu pour la règle "La Flèche et l'Epée" en 8 tours de jeu.

FORCES EN PRESENCE

Les nains

-Ils sont commandés par un héros de niveau 3 monté sur poney, en armure de mithril (protection -2), avec un bouclier magique (au combat +2), soit le code HI monté, Régulier A.

-Trois fidèles l'accompagnent, tous héros niveau 1 avec la même armure de mithril (protection -2), et un bouclier en plus d'une arme à 2 mains, soit HI montés sur poney, Réguliers A.

-On trouve aussi 2 unités de 12 nains, équipés de l'arme à 2 mains, du bouclier, de l'armure, au moral d'élite, soit HI, Réguliers B ;

- Puis 2 unités de 12 nains, arbalètriers, en armure et avec le bouclier, d'élite, soit HI, Réguliers B ;

- 1 unité de 12 tirailleurs nains, archers, avec armure et bouclier, LHI Réguliers C ;

- 2 unités de 24 miliciens nains, javeliniers, sans armure mais avec bouclier, MI, Irréguliers C ;

- 1 unité de 12 notables et leur suite, en armure, avec bouclier et arme à 2 mains, HI, Irréguliers B ;

- 1 baliste à 2 servants d'élite, Réguliers B ;

- enfin 6 garde-frontières arbalètriers, en armure avec pavois et arme à 2 mains, HI, Régulier C.

Les orques

- Ils ont pour général un héros de niveau 2 monté sur loup géant protégé par une armure et un bouclier, armé d'une épée magique (au combat +2) et d'un arc magique (au tir +1), soit HCm, Irrégulier A ;

- avec lui sa garde de 7 orques montés sur loups, en armure et bouclier, avec arcs et javelots, HCm, Irréguliers A ;

- Ensuite on trouve 1 unité de 6 trolls ;

- 1 unité de 25 loups géants ;

-2 unités de 8 orques montés sur loups, en armure, avec javelots et boucliers, soit HCm, Irréguliers C ;

- 1 unité de 20 tirailleurs orques, archers, LI, Irréguliers D ;

- 1 unité de 50 orques dont 25 en armure et 25 sans armure, tous équipés de l'arme à 2 mains et du bouclier, LHI ou LMI, Irréguliers D.

PLACEMENT INITIAL

Les nains sont tous placés sur la route exceptés les tirailleurs et les garde-frontières, et sans franchir la moitié de la table. Les tirailleurs sont au plus à 1 mouvement de la colonne de nains. Les garde-frontières sont de l'autre côté du pont.

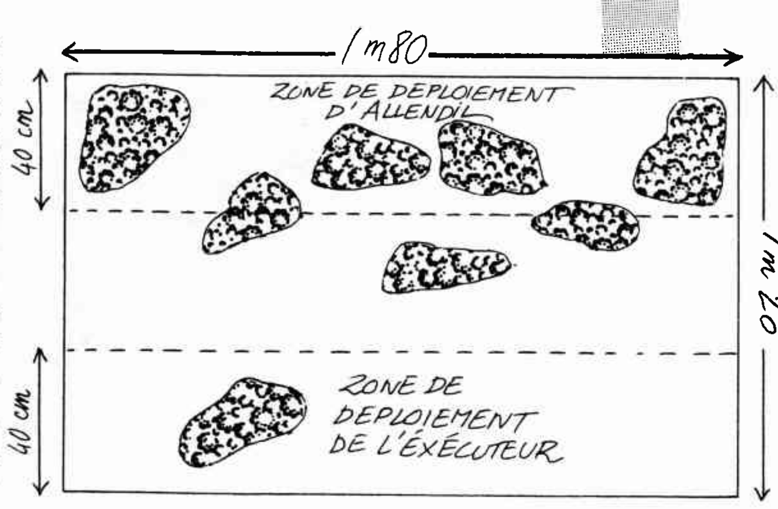
Les orques et les trolls sont hors de vue des nains derrière les collines ou dans les bois.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les orques gagnent si à la fin des 8 périodes de jeu ils tiennent le pont ou s'ils ont blessé ou tué Arin. Les nains gagnent si les orques n'ont pas atteint leurs objectifs.

LA BATAILLE DES BOIS SANGLANTS

L'Exécuteur-sans-visage, guerrier maléfique s'il en est, restait imperturbable. Son armure noire luisait dans la pénombre sous une lune pleine. Le vent était glacé, aucun son n'était proféré par ses fidèles, tous drapés de noir, dans des armures noires. Ils savaient tous qu'en face d'eux, dans les bois encore verts malgré la saison avancée, étaient tapis leurs ennemis mortels, les elfes des bois. Nombre allaient mourir avant l'aube, mais ainsi en allait-il pour les adorateurs de la Déesse Noire. Le sacrifice rituel des guerriers les plus valeureux, armes aux mains, dans cette nuit de pleine lune, allait contenter la Déesse. Pas de quartier, sus aux faibles, que vivent les plus forts !...
Allendil-le-Beau, ménestrel réputé, avait su que la secte de l'innommable Déesse cherchait des victimes pour leur Grand Sacrifice. En hâte, il avait pu réunir des volontaires bien décidés à arrêter là les pratiques de ces fanatiques. Mais ils avaient été coincés dans un bois isolé, plusieurs d'entre eux étaient dèjà tombés face aux guerriers d'élite de la secte. Ce soir l'assaut final allait être donné, ils n'avaient d'autre choix que la victoire...




Bois



Ce scénario de jeu de guerre est prévu pour "la Flèche et l'Epée" en 10 tours de jeu.

FORCES EN PRESENCE

Les guerriers fanatiques

- Ils sont commandés par 1 héros de niveau 5, cavalier EHC en armure de mithril (protection -2), ayant un bouclier magique (protection -1), et une épée magique (au combat +2) ainsi que des dards dont 2 salves sont empoisonnées. Il combat seul et n'hésite pas à attaquer ses propres troupes si elles déroutent et qu'il n'est pas lui-même en combat. Il est Irrégulier A.
- Un autre héros, assassin de niveau 2, commande à un groupe de 4 figurines. Tous ont une armure et un bouclier ainsi qu'une épée empoisonnée. Ils sont LHI Irréguliers B.
- Une partie des guerriers sont à cheval, l'autre à pied, mais tous sont fanatiques Irréguliers A.
- Les cavaliers sont en 4 unités de 6 EHC, javelots, arc, bouclier.
- Les piétons forment 5 unités de 10 LHI, arme à 2 mains.

En face d'eux allendil commande à une armée d'elfes des bois dont les déplacements ne sont pénalisés dans les bois.

Les elfes

- Allendil est un héros de niveau 3, en armure de mithril (protection - 2), avec arc magique (tire à +2) et épée normale et bouclier. Il est LHI, Irrégulier A.
- Il dirige un groupe de tireurs, 11 elfes en armure, bouclier, épée et arc, soit LHI Irréguliers B.
- Son armée est composée de :
- 5 unités de 8 LI, arc, Irréguliers C, javelots.
- 5 unités de 12 LMI, arc, bouclier et javelots, Irréguliers B.
- 2 unités de nobles à pied, en armure avec arme à 2 mains et bouclier, Irréguliers B, LHI.

PLACEMENT INITIAL

Chaque joueur met par écrit l'emplacement de ses troupes dans la zone qui lui est réservée puis chacun place la totalité de ses forces. Les ordres sont écrits après.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'exécuteur gagne si toutes les troupes elfiques sont déroutées.
Allendil doit pour vaincre tuer les 2 héros ennemis et dérouter au moins le tiers des fanatiques.
Autrement le combat est un match nul.

Conseils tactiques

L'exécuteur possède de loin les meilleurs combattants avec peu d'armes de jet. Il doit donc attaquer en visant de préférence les nobles et le héros elfe.
Allendil n'est pas capable lui-même de vaincre l'exécuteur, il lui faut donc utiliser au mieux la quantité d'archers dont il dispose pour affaiblir l'adversaire. S'il peut paralyser les cavaliers ennemis il pourra contre-attaquer avec quelque succès.





Rêve de plomb

La grotte des voleurs : Le coup s'était parfaitement bien déroulé. Les caravaniers avaient à peine eu le temps de flairer le coup monté derrière cette histoire de villageois mollestés par une troupe d'orques qu'ils avaient déjà été soulagés de leurs biens. Le butin avait été amené à la grotte de la corne du diable pour le partage. Et ça s'annoncait mal. Le mingol, excédé par les disputes, était parti faire un tour ; pendant ce temps Benito et son complice en profitaient pour s'en fourrer plein les poches, croyant qu'on ne les voyait pas, et ce fou d'Arnulf avait pris un sac bourré d'objets précieux et faisait mine de partir. Jacinta elle ne faisait pas seulement mine de brandir son épée ; il était grand temps que je m'éclipse.
Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Poly et Stirène.

citadel

citadel / metal magic

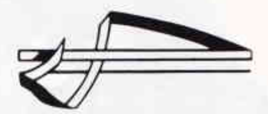
prince august / essex

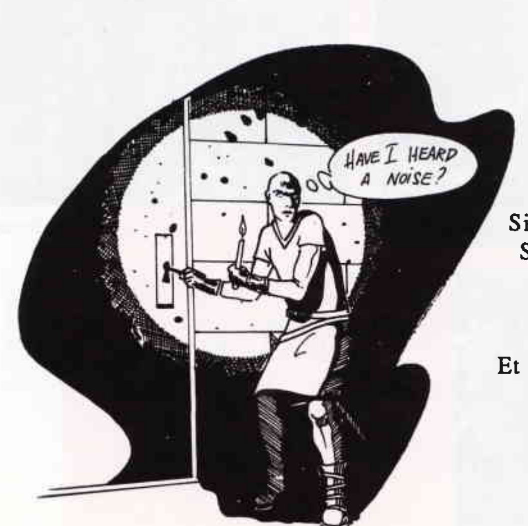
tin soldier

ral partha / prince august

aux voleurs !

Le voleur dans un monde médiéval-fantastique est l'un des personnages les plus intéressants à jouer, sans doute à cause de son ambiguité qui offre de merveilleuses possibilités de "role-playing". Alors prenez exemple sur Bilbo, Conan, le Souricier Gris ou Cugel (tous des héros très nettement "chapardeurs" sur les bords) et entrez dans l'univers flou et opaque des tireurs de bourses et autres monte-en-l'air. Dans les pages suivantes vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur leur comportement, leurs organisations (les terribles guildes), leurs méthodes de travail, etc, ainsi que deux scénarios spécialement étudiés pour voleurs. Ca valait bien la peine de dérober ce numéro, non ?





Si tu ne peux voler, extorque ;
Si tu ne peux extorquer, associe-toi ;
Si tu ne peux t'associer, corromps ;
Si tu ne peux corrompre, frappe ;
Si tu ne peux frapper, achète ;
Quand enfin tu as, dévore ;
Et si tu ne peux avoir, alors infiltre-toi
pour dévorer de l'intérieur.



T'es un jeune blanc-bec à peine dégourdi et tu commences à voler de tes propres mains. Le type qui tire une bourse avec des ailes, l'a qu'à m'faire signe. Elle est bonne celle-là... Gros Jean, petit Jean, t'es un voleur et voler c'est pas beau. J'vais pas te faire le coup d'la morale. Si j'avais mes mains, que je t'reprendrais vit' fait l' turbin. Mais les caves faut les comprendre, ils nous ont pas à la bonne, ils auraient même plutôt une dent cont'e nous. Alors petit, fais gaffe, les meilleurs coups ce sont ceusse qui sont pas sus.
Nous autres voleurs on connait la vraie valeur des choses : en premier vient l'or, second l'argent (Certains préfèrent les bijoux, mais ils se gourent car ceux-ci sont très reconnaissables et tu te fais piquer). C'est pas le cas des autres : les bruyants porte-sabre en armures de fer, les clercs pédants et intolérants, les magos dangereux et paranos. Tous sont plus balèzes que nous, mais nous seuls possédons l'art de vivre. Pour vivre sur un grand pied, faut être très riche ou voleur !
Korald le manchot alias Korald-doigts-de-fée



TRAVAILLER C'EST TROP DUR

Le voleur est un personnage particulier par rapport aux autres. Certains joueurs ont tendance à considérer le vol (et par vol nous entendons toutes activités lucratives considérées comme illégales par la société) comme une activité légitime. Cela est mauvais pour l'esprit du jeu et amoindrit le plaisir que l'on peut prendre à jouer un voyou. Le nom des classes "voleurs, assassins, escrocs..." est pour beaucoup dans cette banalisation du vol. Quelle opinion, dans un contexte médiéval-fantastique, la société a-t-elle des voleurs ? La réponse est : exécrable ! Le voleur est le personnage qui a le plus bas statut social. Pourquoi ? Parce qu'il ne respecte pas les règles. Le reste de la société se sépare en deux groupes : ses victimes et ses futures victimes, deux groupes qui ont tendance à être très solidaires. Moins fort qu'un guerrier, moins puissant qu'un magicien, en but à l'hostilité générale, la vie d'un jeune voleur s'annonce mouvementée et courte.

Dans les jeux de rôles, le mot voleur a deux sens : le sens classique (personne qui vit en s'attribuant frauduleusement des biens qui ne lui appartiennent pas) et le sens *Donjons et Dragons* (la classe qui sait marcher silencieusement et couper les bourses). Cette différence dans l'utilisation du terme recoupe la différence entre les jeux à compétences (skills en anglais) tel *RuneQuest* et les jeux à classes. Cet article suivra ce découpage.



LE VOLEUR EN TEMPS QUE CLASSE : LE CAS PENDABLE DE AD&D

Dans les jeux à classes le voleur paradoxalement fera très peu d'expéditions de voleurs. Les autres joueurs étant absolument dépourvus des capacités nécessaires à ce genre de scénario ; si le maître de jeu veut absolument diriger ce type d'expédition, il sera obligé de limiter le nombre de classes jouées (ce qui diminuera l'attrait du jeu), ou d'inonder les joueurs d'articles magiques tels bottes et capes d'elfes, anneaux d'invisibilité, gantelets ou potions d'escalades, ce qui aura pour effet de frustrer les vrais voleurs.
Le voleur débutant se classe en capacité combative à égalité avec le magicien, ou à peine mieux. Il possède par contre l'avantage de l'attaque dans le dos. Celle-ci est facilitée par ses capacités (se mouvoir en silence, se cacher dans l'ombre) et par son bonus supplémentaire à l'attaque qui met le sournois à égalité avec les guerriers sur la table de combat. Si on ajoute à cela les doubles-dommages qui donnent une moyenne de dix points de dommages avec l'épée longue, on obtient ce commandement : *au premier niveau il ne faut jamais tourner le dos à un voleur.*
De nombreux joueurs jouent aux jeux de rôles pour gagner (quoi ? on se le demande. Des pièces d'or et des points d'expérience sans doute). Ils désirent donc avoir le meilleur personnage, avec les meilleures caractéristiques. Le paragraphe qui suit indique les trucs de règles pour les joueurs débutants. Comme vous êtes comme nous au-dessus de ces mesquineries et comme vous pensez que l'essentiel ce n'est pas d'*avoir* un bon personnage mais de bien *jouer* son personnage vous pouvez passer directement au paragraphe suivant.

Les caractéristiques dans AD&D

- Un voleur doit avoir une bonne Dextérité, au minimun 13 ou il souffrira de

malus dans ses capacités. S'il a un 18 c'est là qu'il doit le placer.
- S'il lui reste un 17 la Force est une bonne caractéristique.
- Après nous privilégierons la Constitution pour compenser son faible nombre de points de vie. (un 15 ou un 16 les autres ne servant à rien).
- Le Charisme, la Sagesse et l'intelligence sont des caractéristiques qui font très bien sur papier mais qui au niveau des règles ont peu d'effets.

L'alignement
Les alignements loyaux sont préférables pour s'intégrer dans un groupe, car les autres joueurs ont certains préjugés. Mais l'alignement qui correspond le mieux à la mentalité typique du voleur est le chaotique neutre, car celui-ci est avant tout un asocial.



L'armement
Un voleur débutant doit choisir deux armes parmi cinq (épée, dard, fronde, dague, gourdin). Le couple épée longue / dard est plus satisfaisant pour les combats en intérieur, qui sont quand même la majorité. Par contre si le joueur sait que le Maître de jeu prépare une campagne en extérieur, le couple épée-longue / fronde doit être choisi (ou épée / arc court si les règles de l'*Unearthed Arcana* sont employées). Ces choix d'armes ne doivent pas être pris dans l'optique : "Je veux la meilleure arme pour mon perso", mais comme un choix du personnage. Il parait évident que celui-ci à travers un choix limité par des déterminismes professionnels et culturels optera pour les armes les plus performantes. Après tout, c'est lui qui risque sa vie et pas le joueur. En tenant compte de cela, le premier choix correspond au type voleur-bandit rural.

Les races
Les voleurs non-humains sont non-humains avant d'être voleurs. Chaque race doit donc être jouée dans une optique différente. Un vrai voleur est avant tout un humain. Mais si vous choisissez un elfe, un demi-orque ou un nain, faites un effort, ne le prenez pas avec plusieurs classes. Le voleur-magicien-guerrier est un monstre qui n'a de voleur que le nom. Si vous prenez ce genre de personnage, vous le jouerez forcément en force et pas en subtilité. C'est votre affaire mais c'est dommage pour l'esprit du jeu.



Votre voleur doit pouvoir bien s'insérer dans un groupe, car le tout est supérieur à la somme des parties. S'il veut s'approprier le trésor d'un dragon, il y a de fortes chances qu'il faille s'en débarrasser avant. Dans ce cas, l'aide de guerriers, magiciens et clercs peut s'avérer utile.

LE VOLEUR DANS LES JEUX REALISTES
Tout ce qui va être dit ici se base sur des civilisations voisines de la nôtre ou de celles de notre histoire. On peut imaginer des mondes, comme dans certaines nouvelles de Jack Vance, où le vol fait partie intégrante de la société et où le voleur est un notable et non pas un déviant. La psychologie de ce voleur social est toute autre que celle du voleur asocial que nous décrivons ici.
Le voleur est un professionnel, pour lui le vol est un métier :
1) Il y consacre toute son énergie et tout son temps.
2) Chacune de ses actions est minutieusement préparée.
3) Il possède une méthode et une technique qui diffère de celle des autres criminels
4) Il est généralement migrateur de foire en foire, de ville en ville, mais il garde un lieu d'attache (repaire, cachette).

Devenir un voleur
Il n'y a pas de règles spéciales pour devenir un voleur. On embauche le novice à l'essai pour un petit travail sans grands dangers et qui ne requiert

Conseils pour bien s'insérer dans un groupe
1) Faut que les autres y te fassent confiance, que toi tu les roules pendant qu'y tournent l'dos. Ca baigne. Mais fais-toi des relations : en cas d'coup dur faut mieux être copain avec d'gros bras (seuls ceusse qu'ont jamais vu de boule de feu peuv'dir' qu'un mago c'est pas un combattant).
2) On doit pas rouler ses associés. Les monstres les plus dangereux ce sont eux. Il faut pas sacrifier une association qui peut t'apporter gros et une certaine protection pour des clopinettes qui t'feront suer sang et eau.
3) T'es le seul pro du groupe, faut qu'ils s'en aperçoivent. Donc sois prudent et efficace. Un voleur qui tombe dans un piège morfle pas seulement (ce serait que demi-mal) il se ridiculise.
4) Hors de question que tu permettes à un étranger de marcher sur tes plates-bandes. Un parti ne peut avoir qu'un voleur. Il doit être ton complice ou partir. S'il refuse l'association tu peux toujours utiliser des trucs divers comme foutre dans son sac à dos la baguette du mago (un jet de coupe-bourse pour s'emparer de l'objet un autre pour le mettre dans le sac). Puis tu t'arranges pour que le mago y s'rende compte du vol. T'as pigé le truc ?

pas de compétences spéciales. S'il donne satisfaction, on le réembauchera et il sera formé sur le tas. Parce que la pègre est un monde fermé, il est nécessaire que le néophyte subisse des tests avant d'y entrer.

Les qualités d'un voleur
Un vrai "pro" doit être habile. La force et la dextérité sont des facteurs secondaires. Ce qui compte avant tout, c'est d'avoir de l'intelligence, de l'initiative et des dons de baratineur, qualités qui ne se trouvent pas dans le personnage mais dans le joueur. Un joueur médiocre ne pourra jamais incarner un bon voleur.

Conseils de base

1) Il faut mieux que t'ais pas de réputation : pour un voleur, une grande réputation égale à être connu par les bourres. Donc :
- une ou plusieurs fausses identités
- l'usage du masque, de déguisements
- l'habitude des voyages, fréquents
2) Un jour la chtouille peut tomber : tu dois préparer tes arrières :
- une cache avec de l'argent et des bijoux (à toi)
- un itinéraire pour un pays lointain, où tu connais personne mais dont t'entraves la langue
- une planque chez des potes où tu pourras t'faire oublier, histoire de te retaper
3) Ne jacte jamais argot en présence de caves. Mêm' le plus bouché s'rendra compte que t'es un voleur. Ce qui faut c'est jouer au vieux singe et causer de travers (manier la mimique et le sous-entendu, Ndlr) pour rencarder ton complice.
4) On ne choure jamais au retour du turbin. Déguisé en prètre d'Armok, le dieu singe, tu t'es planqué dans son temple et t'as réussi à piquer son oeil, un diam à faire palir d'envie la plus pourrie des mères maquerelles, quand tu te fais piquer en vidant un tronc. Plutôt con...
5) On arnaque pas les magos. C'sont des batards pleins aux as, mais vivre c'est chouette.
6) Tu ne tueras point. Un ennemi mort est un ennemi qui se vengera plus. Mais un pigeon mort c'est un oiseau que tu voleras plus.
7) C'est pas pasque tu voles aux riches qu'y faut donner aux pauvres. Peuv' voler aussi, quoi ! Un voleur n'est pas un pauvre, c'est un riche qu'à pas d'argent. Par contre, les anciens camarades qui peuvent plus turbiner à cause que ils leurs manquent les paluches : il faut être chic avec eux. A vot' bon coeur. T'as qu'à envoyer le pèze à Graal, transmettront.
Korald le manchot alias Korald-doigts-de-fée

Le voleur et sa bande
Un voleur seul est un voleur mort : il doit avoir des complices et former une bande, parfois au sein d'une guilde. Le choix de ses associés est souvent dicté par le hasard : on prend ce que l'on trouve. Quand une équipe reste homogène plusieurs années, c'est qu'elle a réussi à gagner de l'argent, et non par loyalisme envers un chef, ni par sympathie pour les camarades. Comme les bandes sont généralement réduites il n'y a pas de formalités pour y entrer ou en sortir. Mais dans leur intérêt mutuel, les membres doivent appliquer un certain nombre de règles :
1) Il faut partager le butin à parts égales, en ayant déduit d'abord les frais.
2) La bande doit rembourser ses dettes aux confrères.
3) Les associés doivent être honnêtes entre-eux.
4) Ils doivent s'épauler dans les coups durs (prison, mutilation).
5) Un voleur n'est pas responsable de la malchance, mais un voleur maladroit ou imprudent doit être expulsé (même si le joueur est un copain : il n'a plus qu'à tirer un autre personnage).
6) On ne doit pas marcher sur les brisées d'une autre bande.
7) Une bande doit être homogène. Dans le cours de l'action, si l'un des membres décide quelque chose il doit être obéi. Chacun est assez estimé pour qu'on lui obéisse sinon il ne ferait pas partie de la bande.
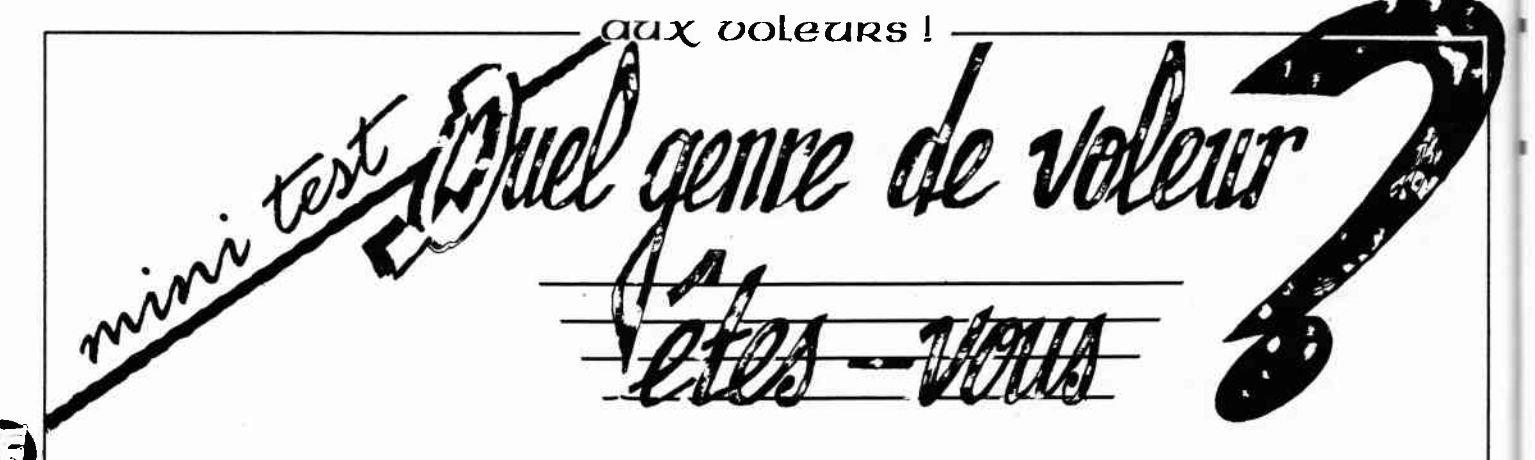


Le voleur et le vol
De nombreux voleurs (et joueurs) aiment le vol pour l'excitation qu'il procure. Ce ne sont pas de bons voleurs (les personnages bien sûrs, les joueurs eux doivent s'amuser). Un bon vol est celui qui conjugue le maximum de profits avec le minimum de risques. Un voleur qui aime voler prendra des risques inconsidérés : cela peut être très dangereux pour ses associés. Un voleur vole pour bien vivre, avec toujours l'espoir du gros coup qui lui permettra de devenir un notable : *on pend les petits voleurs, mais on épargne les grands.*

Psychologie
Le voleur évite la foule. Il déteste la publicité. Il reste toujours extrêmement méfiant. Il est assez infatué de lui-même. Il hait deux choses : l'hypocrisie et les mouchards.

La rédaction de Graal décline toute responsabilité quant aux "arguments" présentés dans le ci-dessus article et aux conséquences éventuelles découlant de leur lecture. De plus nous refuserons de rembourser le numéro aux mécontents : z'avaient qu'à le chourer!

Alain H. DURANT
Maître criminologue





Vous êtes passionné de jeu de rôle et d'Héroic-Fantasy. Vous aimez les escalades furtives, les coups de poignard dans l'ombre, les risques calculés et l'ivresse du danger. Votre personnage préféré est bien sûr voleur ou assassin, mais quel est son modèle ? Est-il un émule de Cugel l'Astucieux ou de Bilbo le Hobbit ? Notre jeu-test vous permettra de cerner votre profil.

●

Question A : poursuivi par les zélateurs de la Mort Rubiconde, vous courrez à perdre haleine au bord d'un précipice. Sous votre bras droit, le trésor de la secte, sous le gauche, la jeune fille que les fanatiques destinaient au sacrifice. Soudain, une pierre roule sous vos pieds, vous perdez l'équilibre...

1) Vous lâchez le trésor pour sauver la fille
2) Vous lâchez la fille pour rattraper le trésor
3) Vous lâchez tout, c'est plus prudent
4) La question est absurde, vous n'êtes pas assez fort pour courir avec soixante kilos sous chaque bras.

Question B : le magicien Iucounu vous surprend dans son castel en flagrant délit de vol.

1) Vous dégainez votre épée et foncez sur lui
2) Vous expliquez au magicien que vous avez agi sur ordre de son ennemi Fianosther. Vous proposez de lui ramener la tête du traitre en échange de votre liberté
3) Vous êtes entré chez le magicien parce que vous cherchiez un abri pour la nuit, et n'avez volé rien d'autre qu'un peu de nourriture. Vous essayez de calmer Iucounu en lui montrant votre besace, qui ne contient que du pain, du lard et un peu de fromage
4) Vous distrayez l'attention du magicien tandis que votre complice se glisse derrière lui, l'épée à la main.

Question C : Pour avoir défloré les quinze vierges sacrées confiées à votre garde, vous êtes condamné à mort par les habitants de Lunarth. On vous jette dans les profondeurs du temple de Phan-Poum. Après une chute interminable, vous débouchez dans une caverne mal éclairée. En face de vous, le démon Phan-Poum, hideux, épouvantable, avec son museau gigantesque et son énorme bouche caronculée. Que lui dites vous ?

1) Phan-Poum ! Tu as cinq secondes pour te rendre, après quoi, tu sentiras la froide morsure de mon épée !
2) Je suis un inspecteur envoyé par le nouveau gouvernement de Lunarth. Je suis descendu voir si vous étiez bien installé. Comme tout va bien, je retourne là-haut. Où est la sortie, je vous prie ?
3) Vous vous éveillez en sueur dans votre lit : ce n'était qu'un cauchemar ! Dans la réalité, votre crime est passé totalement inaperçu...

Question D : Un cimier d'or orne le casque du capitaine des archers de Lankhmar. Avec un complice, vous avez réussi l'exploit de le dérober. Vous fêtez votre succès dans une taverne mais bientôt, une dispute éclate au sujet du butin. Votre compagnon vous arrache le cimier des mains.

1) Vous vous levez, furieux. Votre crâne heurte une poutre du plafond et vous tombez assommé
2) C'est votre complice qui s'assomme
3) Vous proposez de régler la question par un concours de devinettes
4) Vous n'insistez pas : vous venez de voir, par desus l'épaule de votre complice, le propriétaire légitime du cimier entrer dans la taverne.

REPONSES / QUESTIONS	1	2	3	4
A	+ !	* *	* * !	. .
B	+ +	* * *	. .	! !
C	+ +	* * !	. .	
D	+ +	! !	. .	* *

CALCULEZ VOTRE SCORE

Maximum de + : Conan le barbare

Vous n'êtes pas vraiment un voleur : plutôt un guerrier solitaire qui prend l'argent où il se trouve.

Maximum de ! : Le Souricier Gris

Le héros de Leiber travaille en collaboration avec Fafhrd, le guerrier barbare. Comme lui, vous êtes un spécialiste et c'est dans le cadre d'une équipe homogène que vous vous réalisez.

Maximum de . pas de * : Bilbo le Hobbit.

Oeil vif, oreille fine et pied velu : vous êtes un hobbit voleur, comme le héros de Tolkien. Vous êtes doué pour le métier, mais en règle générale, vous ne volez que par nécessité ou pour servir une noble cause.

Maximum de . un ou plusieurs * : Gollum

Vous êtes un hobbit cupide et pervers, une vile petite créature capable d'égorger un ami dans son sommeil pour voler sa part de butin. A la longue, vous finirez par ressembler à Gollum.

Maximum de * : Cugel l'Astucieux

Vous possédez le cynisme et l'aplomb du héros de Vance. Vous concentrez votre énergie sur trois objectifs : survivre, vous enrichir et tirer vengeance de vos ennemis. Un joueur comme vous ne peut s'exprimer dans des scénarios où il faut délivrer une princesse en péril ou aider les forces du bien à écraser le mal. Conseillez à votre Maître de jeu de lire la deuxième partie de cet article.



et le souricier gris





POUR LE MJ : COMMENT TIRER D'UN BON LIVRE LA MATIERE DE NOMBREUX SCENARIOS

Vous êtes Maître de jeu. Vos joueurs sont fatigués des clichés et des bons sentiments. Ils réclament des scénarios vicieux, riches en traîtrises et en rebondissements. Malheureusement vous manquez de temps pour les préparer, et d'argent pour les acheter. Il existe une solution à votre problème : adapter les oeuvres de Leiber et de Vance, deux auteurs qui ont directement influencé les jeux que nous aimons.

Dans *La Maison des Voleurs*, Leiber raconte comment Fafhrd et le Souricier Gris s'introduisent clandestinement chez les Voleurs de Lankhmar. Cette nouvelle vous donne tous les éléments d'un scénario ; PNJ pittoresques : *"des voleurs accomplis, avec tout un étalage de cicatrices, marques de petite vérole et autres mutilations"* ; objet magique : le crâne du Maître Voleur Omphale, et ses doigts osseux qui s'animent pour étrangler les profanateurs, enfin l'idée séduisante que les voleurs eux-même connaissent mal leur propre maison : *"C'est un dédale inconnu, un labyrinthe d'histoires oubliées"*.
La nouvelle de Leiber donne la ligne directrice du scénario. Pour chaque situation clef, posez-vous la question : que se passera-t-il si les joueurs se montrent moins habiles, hardis ou chanceux que Fafhrd et le Souricier Gris ? Prévoyez en conséquence quelques voies secondaires, pistes de rattrapage et solutions de remplacement.
Dans une crypte oubliée dorment les cadavres des Maîtres Voleurs de l'antiquité. Ils se lèveront pour venger leurs frères et apporter au scénario le coup de théatre final.

LE CASTEL DU MAGICIEN RIEUR

Les premières pages de Cugel l'Astucieux nous montrent le héros dévalisant le manoir du magicien Iucounu. Après avoir rempli sa besace d'objets de valeur, Cugel se laisse stupidement piéger dans un labyrinthe de cristal. Il s'y trouve encore quand le propriétaire du château rentre chez lui. Cet épisode peut fournir la matière d'un scénario improvisé : désargentés et affamés, les PJ errent sur la foire d'Azenomeï. Ils rencontrent le marchand Fianosther, qui leur propose de piller le manoir d'Iucounu tandis qu'il retient le magicien dans sa boutique : "trois heures il restera ici, je m'en porte garant !"
Le castel d'Iucounu est un assemblage hétéroclite de pignons élancés, de balcons, de chemins de ronde et de coupoles, surmonté par trois tours de verre en spirale. La porte d'entrée est fermée et probablement piégée. Dans le roman, Cugel l'évite pour contourner le manoir. Il gravit un escalier extérieur, pénètre dans un vestibule en enjambant un parapet de fantaisie, et le voici dans la place ! C'est presque trop

facile, comme Cugel en fait lui-même la remarque. Un MJ pervers "enduira de stéatite les saillies extérieures des courtines, de manière que quiconque tente d'escalader le parapet glisse en y posant les pieds et fasse une chute mortelle."

Cet obstacle franchi, les PJ traversent le vestibule et la chambre à coucher d'Iucounu. Ils débouchent sur un balcon circulaire qui surplombe la fabuleuse collection du magicien. Dans une alcove, séparée des autres trésors par une paroi de cristal, la merveille des merveilles : *"Un carrousel en miniature où caracolent une douzaine de belles poupées qui semblent vivantes"*. Si vos joueurs n'ont pas la délicatesse de s'intéresser à ce genre de choses, remplacez le manège par une épée magique ou un autre objet utile.

La paroi est percée d'une ouverture qui donne sur un labyrinthe de cristal. Un PJ trouve facilement son chemin jusqu'au fond de l'alcove, mais dès qu'il saisit l'objet, les panneaux de cristal pivotent et le labyrinthe change de forme. Pour trouver la sortie avant le retour du magicien, une seule solution : suivre le trajet des lunules qui composent sur le plafond un motif décoratif. Encore faut-il avoir l'idée de lever la tête ! Cugel, lui, n'y a pas pensé.

UNE CRYPTE TENDUE DE VELOUR VERT OU REPOSENT CINQ CERCUEILS PLOMBES.

Que faire si les PJ visitent les pièces du manoir que Vance ne décrit pas ? Dressez un plan sommaire, que vous compléterez à mesure que les PJ progressent de salle en salle. Si vous êtes à court d'idée, arrêtez les personnages par des portes fermées. Pendant qu'ils travaillent à les ouvrir, imaginez ce qui se trouve derrière : un jardin intérieur où des naiades se poursuivent en riant de fontaines en bassins ? une crypte tendue de velour vert, où reposent cinq cercueils plombés ? une pièce aux murs nus, éclairée par une gigantesque émeraude en suspension au dessus du sol ? (Un PJ qui reste plus de vingt secondes exposé à sa lumière régresse au stade de l'homme-singe, puis du lémurien, et jusqu'à l'amibe en passant par le reptile et le batracien.)

Entretenez chez vos joueurs un sentiment d'insécurité. Vous pouvez décider de piéger un escalier : si on appuie sur la treizième marche, l'escalier se transforme en tobogan, la victime glisse dans une fosse qui s'ouvre pour l'engloutir. Mais ce genre de piège tue un personnage sans lui laisser le temps d'avoir peur. Je préfère les dispositifs à action retardée : sous le pied du PJ, la marche s'enfonce de dix centimètres avec un claquement sourd. Des poulies grincent, un mécanisme invisible se met en marche et commande l'ouverture d'une cage à l'autre bout du château. Il en sort un *erb* tueur qui se glisse silencieusement dans les couloirs...

Des personnages raisonnables ne visiteront pas le manoir. Ils voleront quelques objets facilement accessibles et partiront sans tarder. Mais il serait vraiment trop simple qu'ils puissent sortir par où ils sont entrés.

Iucounu semble aimer le cristal. Il pourrait avoir conçu ce dispositif : dès qu'un intrus touche l'un des objets de sa collection, un panneau transparent tombe devant le parapet du vestibule. Ce mur invisible est dur comme l'acier. Si on tente de le briser, il émet une vibration stridente qui s'entend jusqu'à Azenomeï.

Les personnages sont contraints de chercher une autre issue. Ils en trouveront une, mais elle sera probablement gardée par un monstre enchainé, par exemple un de ces *déodandes* à belle fourrure noire que l'odeur du sang rend ivre de carnage.

Si le magicien rentre avant le départ des PJ, ces derniers sont en mauvaise posture. La puissance d'Iucounu est telle que l'issue d'un combat ne fait guère de doute. Le magicien connait des sortilèges aux noms évocateurs : effervescence interne, sphère omnipotente, Girateur de Phandaal, Enkystement lointain, démangeaison déprimante de Lugwiler... (Au fait, vous savez comment fonctionne la magie dans l'univers de Vance ? Aussitôt prononcée, l'incantation s'efface de la mémoire du jeteur de sort. Il doit réapprendre la formule sur son livre s'il veut utiliser une nouvelle fois le sortilège. Comme vous voyez, nous sommes en terrain connu...)

"SA BOUCHE ETAIT LARGE ET TORDUE PAR UN RICTUS CHRONIQUE..."

Si les personnages ont la sagesse de se rendre, le magicien ne les tue pas : il les envoie à l'autre bout du monde remplir une mission impossible. C'est le point de départ d'une campagne dont les scénarios s'inspireront des chapitres du roman.

L'univers de Vance possède un charme très particulier. Il ressemblerait beaucoup à l'enfer sans l'humour du conteur et les somptueuses descriptions qui émaillent son récit : la voix des morts résonne sous les tertres, l'eau des rivières grouille de reptiles vitreux, l'herbe violette brûle les pieds du voyageur. Le soleil, boule sanglante et palpitante, vascille par moment comme une chandelle qui va s'éteindre. Dans ce monde au bord de la chute, la morale et les grands idéaux n'ont plus cours. Intérêt, calcul, crainte et superstition gouvernent la vie des hommes. Après des milliers d'années de civilisation, la nature humaine n'a pas changé, mais un vernis de politesse s'est déposé sur les mauvais instincts. Le seigneur comme le paysan, et même l'ogre dans sa caverne, parlent un langage raffiné, plein de double-sens et de sous-entendus. Le héros de Vance ne dit pas à son ennemi : "Je vais te tuer car tu as traversé mon territoire" mais : "Vous traversez abusivement un territoire que je considère comme mien. Descendez de cheval et agenouillez-vous devant moi, que je vous tranche la tête plus facilement. Vous mourrez dans cette tragique lumière du couchant."

D'étranges créatures hybrides hantent les forêts et les déserts. A la page 153 de "Cugel l'Astucieux", vous trouverez un choix de monstres originaux. Citons le *gid*, croisé de griffon, d'humain, de mollusque et d'insecte sauteur, et le *déodante* (homme, glouton, basilic). Mais leurs caractéristiques, diront certains ? Combien ces monstres ont-ils de points de vie, de coup ou de fatigue ? Quelle est l'épaisseur exacte de leur cuir ?

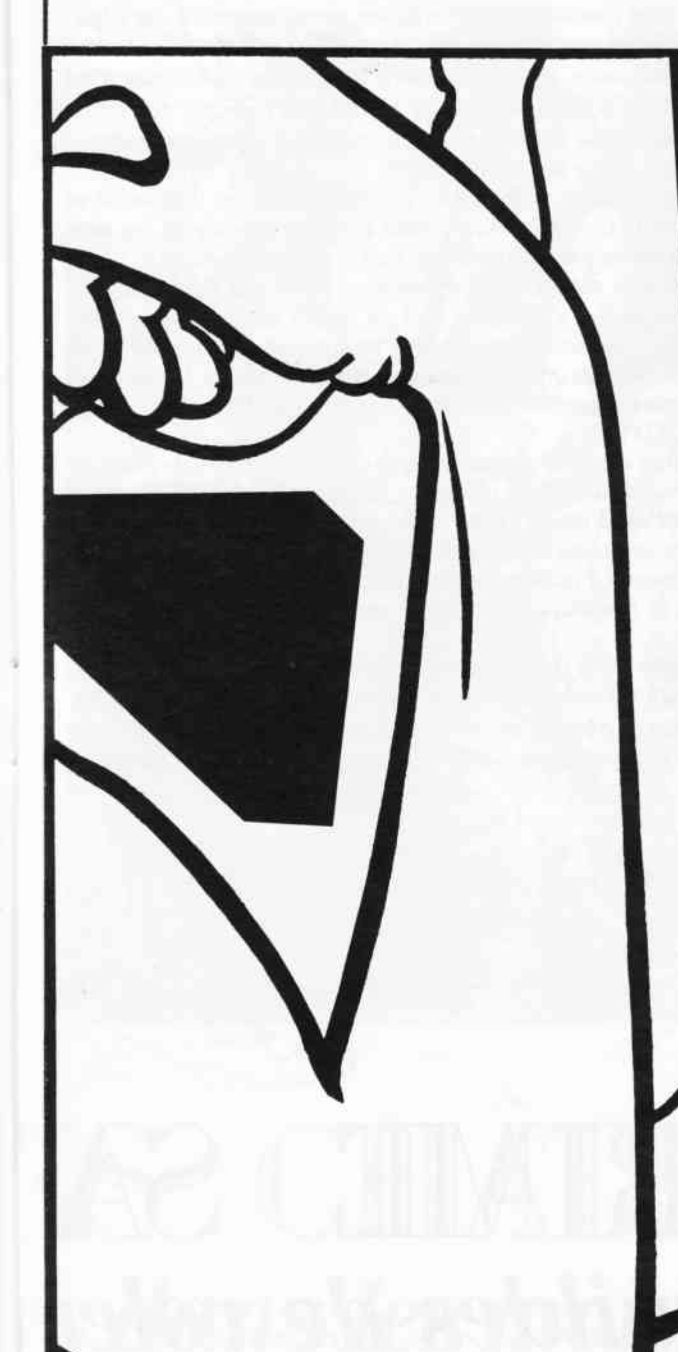
Si vous connaissez bien votre système de jeu, il ne vous faudra pas longtemps pour griffonner sur une feuille les chiffres qui conviennent. Il s'agit de lancer les joueurs sur les traces de Cugel l'Astucieux, et de leur faire découvrir l'oeuvre du meilleur auteur américain d'héroic fantasy. Nous n'allons tout de même pas nous laisser arrêter par quelques détails techniques !

LIVRES A LIRE ET A RELIRE

- *Bilbo le Hobbit*, de JRR Tolkien chez le livre de poche.
- *Conan le Barbare*, de RE Howard collection TITRES SF (quasi-introuvable) ou Superlights.
- *Le Cycle des Epées*, de F. Leiber et particulièrement les nouvelles : *La Maison des Voleurs* et *Mauvaises Rencontres à Lankhmar* chez presses-pocket.
- *Cugel l'Astucieux* et *Cugel Saga*, de J. Vance chez j'ai lu.



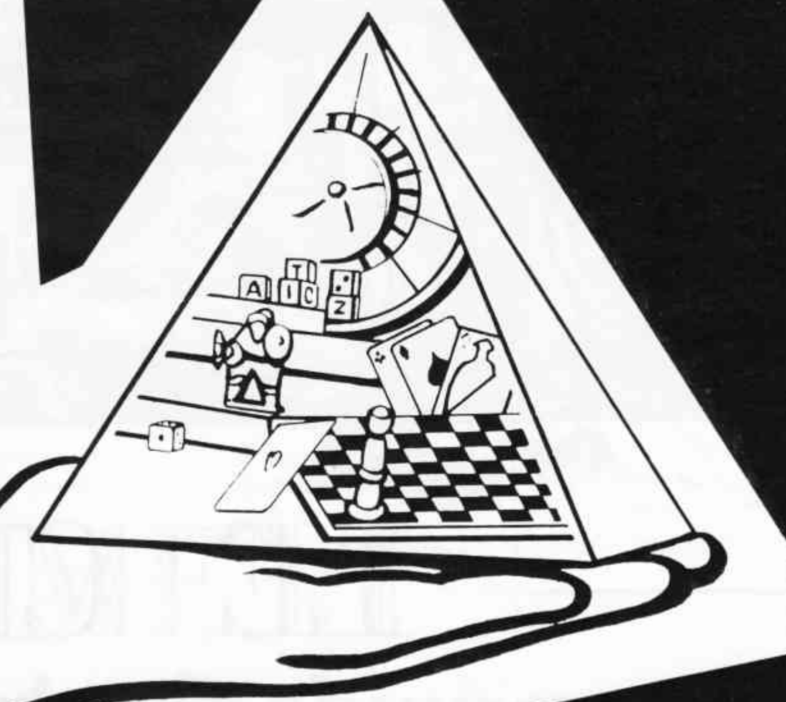
Alexis Lang



3e SALON NATIONAL
JEUX DE REFLEXION

de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,

de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.



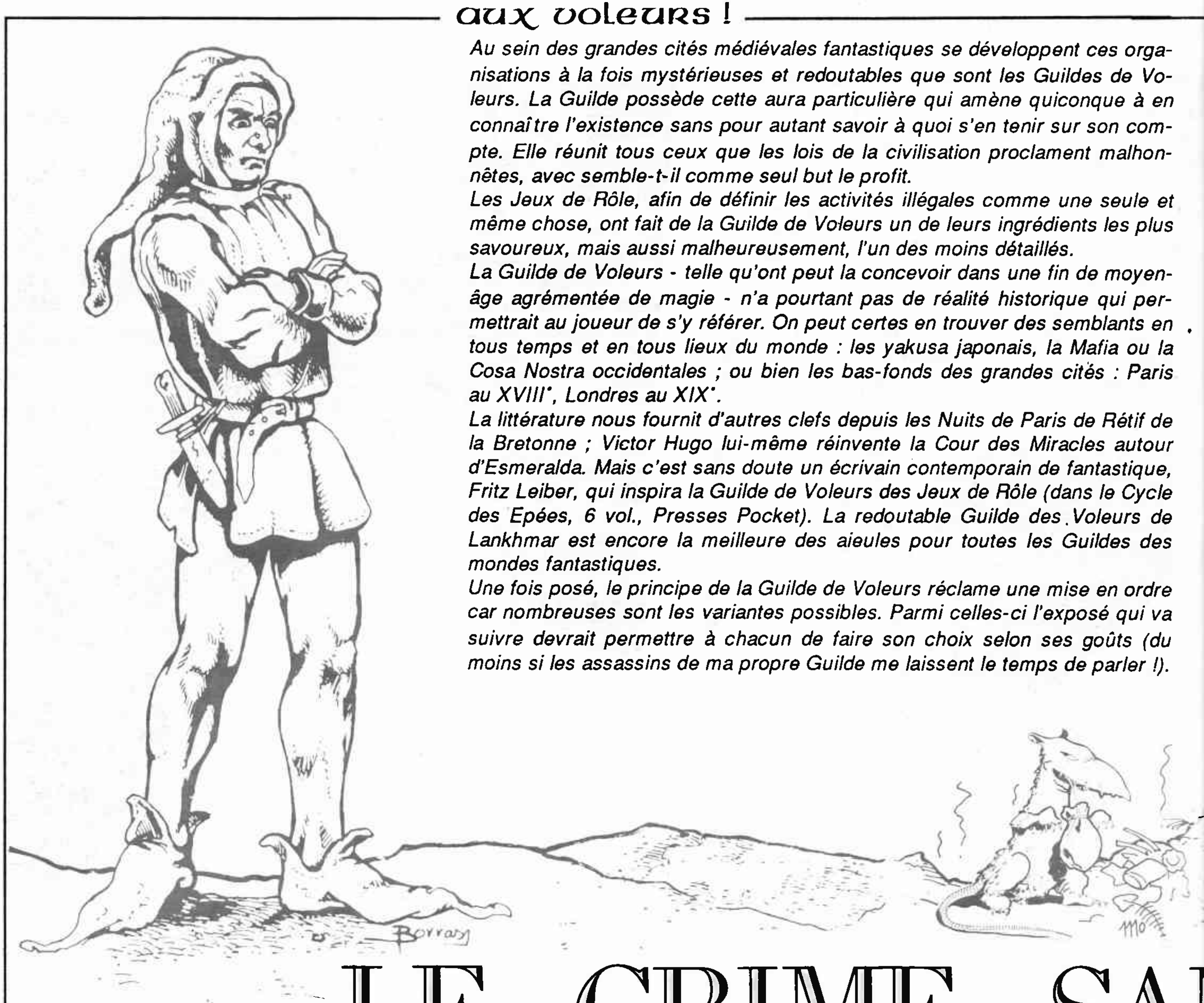
Une convention avec tournois et championnats une démonstration permanente des principaux jeux

DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88

(de 10h à 19 h)
Nocturne vendredi 1er Avril, 22 h.

PORTE DE VERSAILLES PARIS

Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82



Au sein des grandes cités médiévales fantastiques se développent ces organisations à la fois mystérieuses et redoutables que sont les Guildes de Voleurs. La Guilde possède cette aura particulière qui amène quiconque à en connaître l'existence sans pour autant savoir à quoi s'en tenir sur son compte. Elle réunit tous ceux que les lois de la civilisation proclament malhonnêtes, avec semble-t-il comme seul but le profit.

Les Jeux de Rôle, afin de définir les activités illégales comme une seule et même chose, ont fait de la Guilde de Voleurs un de leurs ingrédients les plus savoureux, mais aussi malheureusement, l'un des moins détaillés.

La Guilde de Voleurs - telle qu'ont peut la concevoir dans une fin de moyen-âge agrémentée de magie - n'a pourtant pas de réalité historique qui permettrait au joueur de s'y référer. On peut certes en trouver des semblants en tous temps et en tous lieux du monde : les yakusa japonais, la Mafia ou la Cosa Nostra occidentales ; ou bien les bas-fonds des grandes cités : Paris au XVIII°, Londres au XIX°.

La littérature nous fournit d'autres clefs depuis les Nuits de Paris de Rétif de la Bretonne ; Victor Hugo lui-même réinvente la Cour des Miracles autour d'Esmeralda. Mais c'est sans doute un écrivain contemporain de fantastique, Fritz Leiber, qui inspira la Guilde de Voleurs des Jeux de Rôle (dans le Cycle des Epées, 6 vol., Presses Pocket). La redoutable Guilde des Voleurs de Lankhmar est encore la meilleure des aieules pour toutes les Guildes des mondes fantastiques.

Une fois posé, le principe de la Guilde de Voleurs réclame une mise en ordre car nombreuses sont les variantes possibles. Parmi celles-ci l'exposé qui va suivre devrait permettre à chacun de faire son choix selon ses goûts (du moins si les assassins de ma propre Guilde me laissent le temps de parler !).

LE CRIME SAN

un guide des guildes de voleu

LA SOCIETE DU CRIME

Avant tout, la Guilde est une structure sociale, un groupe dans lequel se reconnaissent toutes sortes de personnages : tireurs de bourses, escrocs, cambrioleurs, crocheteurs, receleurs, tricheurs, bref toute personne susceptible de gagner sa vie, de survivre, sur les biens d'autrui. Une telle sous-société possède des origines qui la lient à certains lieux, ainsi qu'une grande variété possible d'organisations de la simple taverne repaire de malandrins jusqu'à la structure hiérarchisée en cellules secrètes.

Origines des Guildes

Une Guilde de Voleurs ne se constitue pas du jour au lendemain, son histoire apparait longue et torturée, faite de gloires et de déchéances.

Souvenez-vous, lorsque sur la Cité régnait le Tyran, les hommes de la Guilde étaient le dernier recours des opprimés ; au contraire, ne dit-on pas que lors de la Longue Bataille les Voleurs frayaient avec l'ennemi ?

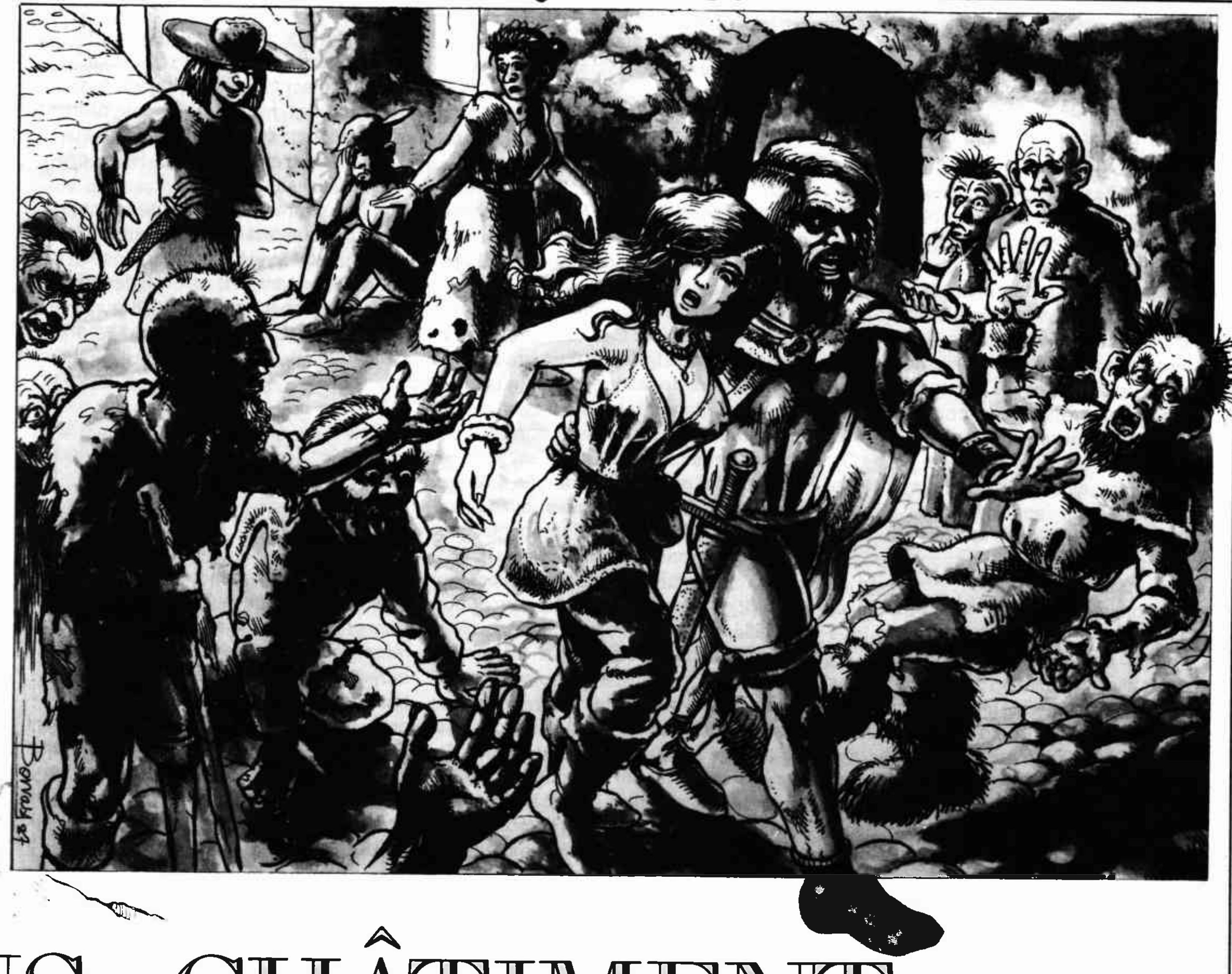
Les Guildes les plus prestigieuses remontent à des temps immémoriaux, aux origines mêmes des cités qui les abritent ; la plupart cependant sont de constitution récente et ont par conséquent une organisation plus claire.

Nul doute qu'une Guilde ancienne se sera établie lentement, commençant avec quelques membres associés pour des raisons de sécurité (l'union fait la force) ou de profit sous la conduite d'un chef charismatique. Beaucoup de ces bandes se seront disloquées à la disparition de leur meneur mais certaines, ayant acquis une infrastructure solide, se seront maintenues et développées jusqu'à posséder le monopole de l'activité criminelle dans la cité.

Les Guildes récentes, elles, se seront établies consciemment sur l'initiative d'un groupe de Voleurs expérimentés, soit pour couvrir un territoire non encore exploité par le crime (telle une ville récemment fondée par un grand seigneur), soit pour concurrencer la vieille Guilde sur son propre terrain.

Mais où sont les Guildes ?

L'importance du fait est telle que j'y insiste : la Guilde de Voleur est une institution **urbaine**. Ce phénomène est proprement lié à la cité et à sa struc-



NS CHÂTIMENT

rs dans les mondes fantastiques

ture sociale dans une civilisation médiévale.
Cependant toute ville ne possède pas sa Guilde. La présence de celle-ci dépend de l'importance de l'agglomération.
Si vous, Maître de Jeu, êtes tenté(e) par une hégémonie (**La** Guilde), établissez une organisation d'envergure internationale dans la plus grande cité de votre monde (j'entend par 'monde' la partie connaissable de celui-ci ; dans notre Moyen-Age cela se limiterait à l'Europe et la ville la plus importante serait Venise ou Constantinople) avec une filiale dans chaque capitale de grande nation.
Si le goût de la variété vous anime (ou bien si les contacts internationaux sont limités) placez une Guilde par capitale.
Peut-être s'opposeront-elles alors sur le marché de la contrebande.
Dans tous les cas on peut considérer qu'une cité de plus de cent mille habitants se doit (ce n'est peut-être pas le point de vue de tous les citadins) de posséder une organisation de voleurs plus ou moins rigide.

Mécanismes des Guildes

La population de Voleurs varie bien sûr d'une cité à l'autre mais se situe généralement entre 5 et 15% de la population globale (Ndlr : Mazette !). Ce chiffre s'élève parfois jusqu'à 20% (Ndlr : Diantre !!) mais seulement dans les cités de grande importance commerciale ; nul doute qu'une telle ville se verra affublée par ses jalouses voisines du titre de *Cité des Voleurs.*
Sur cette population de hors-la-loi un grand nombre appartient à la (ou aux) Guilde(s) locale(s), les autres sont des *Francs-tireurs* qui contestent - à leurs risques et périls - le monopole des organisations criminelles. S'il n'y a qu'une seule Guilde, on peut s'attendre à ce que le nombre des Francs-tireurs soit d'autant plus restreint que celle-ci peut exercer un contrôle plus serré de son territoire.
Terren-la-Fouine aurait bien dû se méfier lorsqu'on lui a dit que la cité de Talis était un gâteau dont on pouvait aisément ramasser les miettes ; certes, ce fut exaltant de jouer au chat et à la souris avec la Guilde taliésinne ; mais si Terren s'était abstenu, peut-être aurait-il encore des mains pour tenir sa sébille !

On pourrait penser que plus l'effectif d'une Guilde est important, plus complexe est son organisation, ce serait là une erreur : autant une Guilde de 5.000 hommes peut n'avoir que deux échelons (le chef et ses 4.999 sous-fifres), aussi bien 30 individus peuvent-ils adopter une structure cloisonnée en cellules de trois membres (voir ci-dessous).

Quels que soient les effectifs, on peut distinguer deux types de *Milieu* : hiérarchique ou anarchique.

Une Guilde anarchiste sera sans doute des plus anciennes : c'est son développement irréfléchi au cours des décennies qui aura engendré les mêmes branches d'activités en divers lieux. On y trouvera ainsi plusieurs réseaux de renseignement apportant les mêmes informations, plusieurs groupes de cambrioleurs visant la même victime, etc., et tout ceci dans l'ignorance la plus totale de leur existence mutuelle. Malgré cette anarchie structurelle tous rendent compte à un Maître qui, s'il est faible, sera vite débordé par les conflits inhérents à sa Guilde mais qui, s'il a de l'autorité, s'entourera d'un état-major d'élite chargé de coordonner les activités - et ainsi d'éviter que la Guilde ne s'autodétruise !

Une telle situation présente cependant un avantage : en raison de leur dédoublement aucune des branches d'activité n'est vitale ; les autorités ne peuvent donc abattre la Guilde d'un seul coup - peut-être même celle-ci possède-t-elle plusieurs états-majors. Si l'anarchie est maintenue c'est sans doute grâce au prestige particulier de la Guilde des Voleurs, basé sur son ancienneté et le fait que nul n'en connait toutes les ramifications. Inutile de toute manière pour le Maître de Jeu de tracer un schéma de l'organisation, il lui suffit d'en connaître les multiples activités (voir ci-dessous : *Voleur de profession*).

Du point de vue du Maître de Jeu, l'organisation hiérarchisée posera sans doute un problème plus important attendu qu'une telle structure poursuit deux buts : d'une part l'efficace transmission des ordres des chefs vers la base et des rapports des membres vers le sommet ; d'autre part la protection de la Guilde contre toute ingérence extérieure. Ces deux objectifs seront atteints si, autour d'un groupe de Voleurs aux fonctions spécifiques au sein de la hiérarchie, sont établis des membres moins qualifiés dont aucun n'est irremplaçable. Je m'explique : supposons une Guilde dirigée par un seul Grand Maître ; celui-ci aura sous ses ordres directs des lieutenants qui, chacun, seront en charge soit [1] de toutes les activités d'un quartier, ou bien [2] d'un type d'activité pour toute la ville. La première solution offre l'avantage de cloisonner la hiérarchie (et permet aussi de remplacer rapidement un lieutenant prisonnier par un de ses confrères qui n'aura besoin que d'être mis au courant des particularités du quartier) ; la seconde garde le Grand Maître contre les ulcères : point de souci à se faire sur l'ambition de ses hommes car lui seul connait toutes les branches d'activités de la Guilde.

On peut bien sûr envisager un complexe mélange des deux structures ; ainsi :

Grand Maître
LS1, LS2, LS3 — lieutenants spécialisés
LQ1 LQ2 — lieutenants de quartier
m1 m2 m1 m2 — maîtres spécialisés

Le Grand Maître donne des ordres à ses lieutenants spécialisés selon la branche d'activité que chacun supervise, ceux-ci répartissent ces ordres aux lieutenants de quartier qui eux-mêmes les transmettent à leurs propres spécialistes locaux.

Pour augmenter la sécurité du système, chaque 'membre' de l'arbre peut être un groupe de trois personnes, le tout fonctionnant ainsi en cellules triangulaires où chacun ne connait que son supérieur direct et les deux hommes qu'il dirige :

a1
a2 a3
B1 B2 C1 C2

N'oublions pas cependant que nul n'est plus individualiste qu'un Voleur ; si on transgresse les lois dans un monde fantastique où il existe tant d'autres moyens de subsister, ce n'est pas pour tomber sous le joug plus lourd du secret hiérarchisé. La structure de la Guilde risque fort d'être constamment outrepassée par les agissements de ses membres - ce qui ne fait que rendre les choses plus complexes aux yeux des justiciers.

Profession : Voleur

Quelle que soit la structure de la Guilde celle-ci est composée de Voleurs qui ont pu y entrer par différentes voies.

Le cas le plus répandu est celui de l'adolescent qui présente certains talents développés dans son jeune âge et qu'un membre de la Guilde contacte après l'avoir bien observé. Les méthodes d'enrôlement varient et sont propres à chaque voleur-recruteur.

Cela faisait plusieurs nuits que Staxe avait remarqué combien ce godelureau était agile de ses mains comme de ses pieds ; ce soir va décider de son sort : si, au moment où Staxe va tenter de le détrousser, le jeune gars réagit avec astuce c'est qu'il est bon pour le service ! Ce sera alors le moment de le prendre sous le bras et de lui dire : "Tu vois petit, pour quelqu'un de débrouillard comme toi il y a des moyens de vivre aux crochets des caves..."

Dans les rangs de la Guilde on trouve aussi de jeunes enfants que le Maître des Mômes a pu se procurer de diverses manières : enlèvements, achat à des parents ou à des orphelinats, enrôlement de force, etc. La plupart ne survivent guère longtemps si on les estropie pour mendier ou bien s'ils se font prendre au jeu de la bourse cou-



pée. Nul doute cependant que les rares à passer l'âge de la maturité seront des Voleurs des plus doués.

Encore plus rares sont les Voleurs engagés volontaires : les Guildes ont tendance à s'en méfier. A ces prétentieux qui osent réclamer le privilège (!) de faire partie de La Guilde, celle-ci fait passer des tests d'une haute difficulté.

"Allez-donc dérober l'oreiller tissé de platine qui orne le lit de l'Archonte ; il n'y aura devant vous que la Garde Noire, 30 loups dans les jardins et une multitude de pièges aux abords de la Citadelle !"

Etre membre d'une Guilde de Voleurs présente des avantages certains. J'énumère ici l'essentiel, d'autres apparaîtront dans les paragraphes qui vont suivre.

D'abord la plupart des Guildes protègent leurs Voleurs : elles les soignent (dans des dispensaires clandestins), leur fournissent des planques, leur organisent des évasions... Ce dernier point concerne seulement les plus importants d'entre eux - à l'inverse une Guilde pragmatique soucieuse de préserver ses secrets pourrait fort bien décider de supprimer les Voleurs de ses rangs tombés aux mains des autorités (cette méthode est plus particulièrement pratiquée par les Assassins ; cf. l'encadré les concernant).

Une Guilde offre également des facilités : financement des opérations importantes, couvertures provisoires ou définitives, renseignements divers, etc. Tout se paye néanmoins et plus un Voleur profitera des avantages de la Guilde, plus celle-ci l'utilisera dans des opérations rebutantes et dangereuses.

Car bien sûr, le Voleur a des devoirs envers sa Guilde. Le premier est de ne pas la trahir : les mouchards sont punis sans pitié.

Tous dans la cité, nous savons ce que signifie un cadavre trouvé avec une piècette dans la bouche : ce péquin a trop parlé !

Le second devoir du Voleur est de financer sa Guilde : chaque membre doit céder une part de ses gains à l'organisation. On ne peut admettre de barème fixe dans ce domaine, que ce soit selon l'ancienneté, les compétences ou les gains. Les ramasseurs ont bien sûr le bon sens de laisser au plus démuni de quoi vivre, de prélever moins sur un travail d'initiative personnel que sur un travail commandé, de considérer les besoins de la couverture, d'imposer plus lorsqu'un recel est nécessaire, etc.

Pour l'ordinaire, un Voleur sachant marchander devra laisser de 5 à 15% de ses gains au Ramasseur. Gare cependant à celui qui voudrait escroquer la Guilde ! il risquerait fort d'y perdre une oreille (contrairement à la justice officielle la Guilde ne coupe pas les mains de ses membres ; pourquoi perdre un bon outil ?).

Outre sa cotisation, le Voleur devra fournir une part de ses talents dans des vols commandités par la Guilde. En effet si la plupart d'entre elles laissent leur membres libres de leurs agissements (avec des limites : en interdisant certaines cibles, en demandant un rapport avant et après chaque cambriolage, etc.) elles ne se privent pas de les employer pour des opérations organisées par les dirigeants de l'organisation.

Tout membre d'une Guilde peut espérer en devenir un jour l'un des Maîtres. Cependant, quelle que soit la complexité de l'organisation, on peut supposer que chacun sera récompensé selon ses capacités propres. Un Voleur doué progressera donc dans la hiérarchie s'il présente des compétences utiles à la Guilde.





LE CRIME QUI PAIE

Nous avons vu quelles sont les variantes sociales que peut présenter une Guilde de Voleurs. J'aborde ici un sujet différent, à savoir quels sont les agissements possibles d'une Guilde ainsi que la façon dont elle interfère avec son environnement urbain.

Voleur de profession

Parmi les voleurs il en est de deux sortes, les spécialistes et les généralistes.

Laissons de côté les généralistes qui par définition sont susceptibles de faire toute sorte de boulot. Plus importants

LA FAISANDE



Une description des principes de l'escroquerie occuperait plusieurs pages, je m'en tiens donc à de brèves considérations.

L'escroc est un individualiste qui ne s'associe qu'en de rares occasions pour les grands coups. Au regard de la Guilde un escroc est un franc-tireur que l'on peut employer occasionnellement mais qui pose souvent des problèmes car il s'attaque volontiers aux milieux où sont courantes les fausses identités et donc aux Voleurs professionnels (encore que la meilleure des victimes soit 'l'apprenti malhonnête'). Plus d'une Guilde fut le pigeon d'un grand faisan.

Le rôle d'escroc est l'un des plus exaltants pour les joueurs, mais aussi l'un des plus difficiles à tenir car il demande une grande aptitude à jouer la comédie.

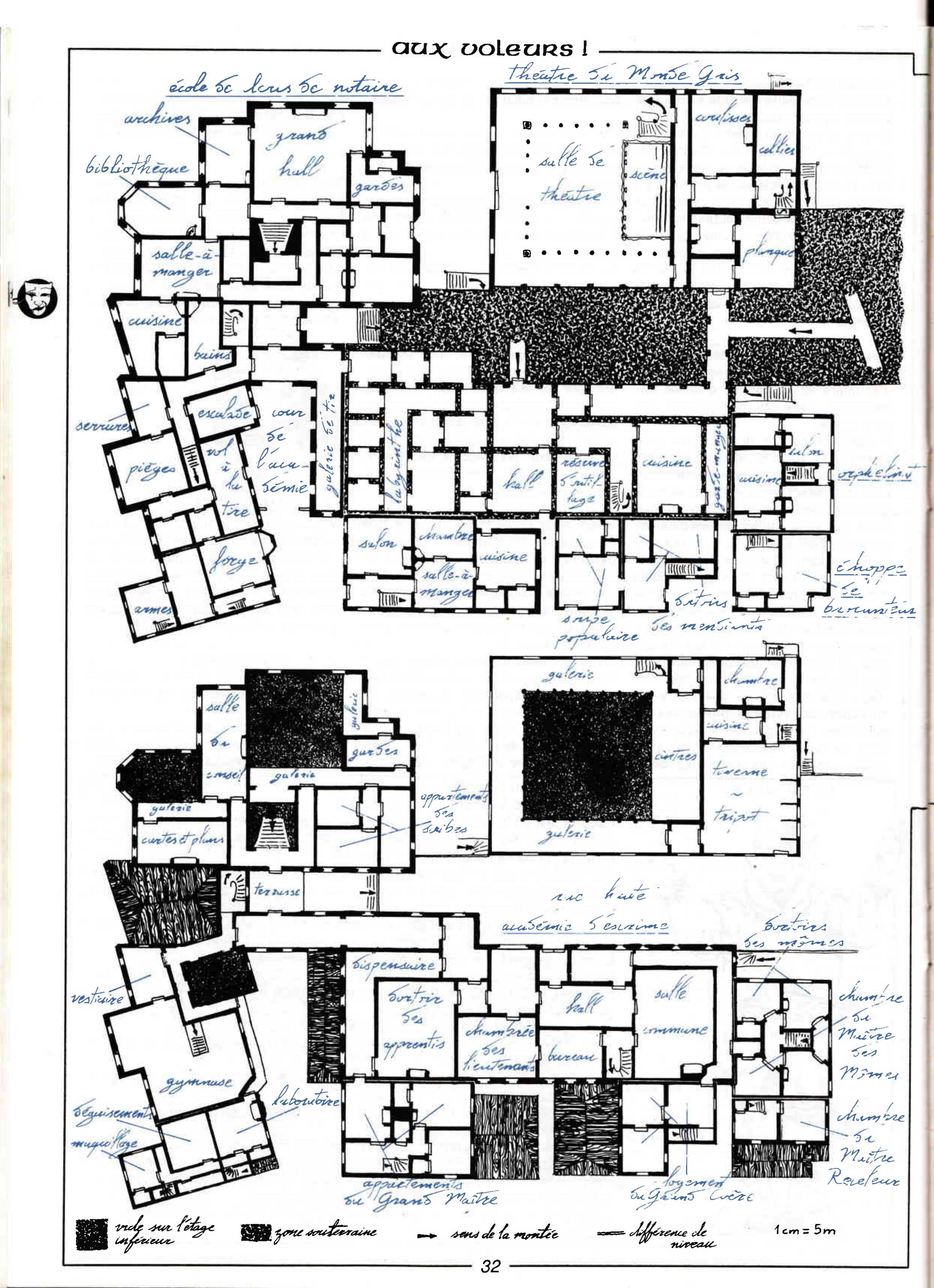
L'escroquerie est une trame idéale pour un scénario duo (un MJ un joueur) ; ici le coup doit être laissé à l'imagination du joueur qui choisira le pigeon, le but, les méthodes, etc. Le Maître de Jeu est donc contraint d'improviser en se laissant guider par les actions du personnage.

Voici trois conseils qu'il peut être utile de suivre :

- tout d'abord laisser au joueur le plaisir de voir fonctionner son coup (si celui-ci n'est pas trop mal monté) ;
- pendant cela en repérer les failles et les signaler au joueur si son personnage à plus d'expérience que lui en escroquerie ;
- utiliser les failles qui restent pour donner des suites à l'histoire, poursuites judiciaires ou représailles.

Le plus dur est encore pour le joueur d'avoir des idées ; pour se faire, et s'il n'a pas une âme de roublard, il peut se référer à toutes les oeuvres basées sur le sujet (en particulier l'archétype du genre qu'est le film *l'Arnaque* avec Newman et Redford ; la faisande est quelque chose d'intemporel).

Cependant le plaisir du jeu est plus grand si on invente ses propres escroqueries.


école de louis de notaire
archives
grand hall
bibliothèque
gardes
salle-à-manger
cuisine
bains
serrures
escalade
cour de l'académie
galerie de tir
labyrinthe
pièges
vol à la tire
forge
armes
théatre de Monde Gris
salle de théatre
scène
coulisses
ateliers
planque
hall
réserve d'outillage
cuisine
garde-manger
salon
cuisine
orphelinat
salon
chambre
cuisine
salle-à-manger
soupe populaire
dortoirs des mendiants
échoppe de brocanteur
galerie
chambre
cuisine
cintres
taverne ~ tripot
salle du conseil
galerie
gardes
galerie
galerie
cartes et plans
appartements des scribes
terrasse
rue haute
académie d'escrime
dortoirs des mômes
dispensaire
dortoir des apprentis
chambrée des lieutenants
hall
bureau
salle commune
chambre du Maître des Mômes
vestiaire
gymnase
laboratoire
déguisements
maquillage
chambre du Maître Receleur
appartements du Grand Maître
logement du Grand Coëre
vide sur l'étage inférieur
zone souterraine
sens de la montée
différence de niveau
1 cm = 5 m

PLAN D'UNE MAISON DE GUILDE

Plutôt qu'en un seul édifice une Guilde se loge en un pâté de maisons. Chacun des bâtimentspossède une couverture pour ses activités secrètes :
- *école de clercs de notaires* : ici se trouvent les archives, les salles d'écritures, bref toute l'administration de la Guilde ; c'est également dans ces locaux qu'ont lieu les réunions du Conseil des Maîtres.
- *théatre et taverne du Monde Gris* : ici se rencontrent la plupart des membres qui doivent rendre compte aux Maîtres ; dans un théatre on peut aller et venir nombreux sans être remarqués ; sans doute que la plupart des Voleurs - même ceux qui utilisent la planque sous la taverne - ignorent la proximité immédiate de la Maison de Guilde.
- *orphelinat* : c'est dans cette fausse école que le Maître des Mômes dirige l'apprentissage de ses jeunes coupeurs de bourses.
- *académie d'escrime* : les apprentis plus avancés et les Voleurs de confiance vivent sous le couvert de ce cours de seconde zone ; sur l'arrière du bâtiment se trouvent les salles d'entrainement : une pièce pleine de serrures, une tour dont chaque mur présente des prises différentes, un labyrinthe où on apprend à agir dans les ténèbres, etc.
- *commerces divers* : brocante, forge, soupe populaire, abritent des sous-traitant de la Guilde.

Les différents Maîtres et leurs lieutenants ne résident que rarement dans la Maison des Voleurs mais y possèdent de luxueux appartements (sauf le Grand Coêre qui **hait** le luxe).

Le plan ne présente que deux niveaux mais on peut aisément extrapoler des extensions (notamment en sous-sol vers les égouts) selon les besoins ; pour les mêmes raisons je n'ai pas précisé la fonction de certaines pièces, laissez courir votre imagination !

pour la connaissance d'une Guilde sont les spécialistes parmi lesquels on peut distinguer six catégories :

- les *tireurs* : il s'agit ici des pick-pockets ; sans doute des voleurs les moins estimés, mais rares sont ceux qui font du tirelupinage leur activité principale ; on sait d'autre part que tout Voleur doit être capable de tirer le sequin.

- les *chables* et les *déboucleurs* : on réunit ordinairement ceux-ci sous le vocable de cambrioleurs ; cependant je distingue ici le déboucleur, compétent pour se glisser à travers toutes sortes de défenses ou vigies, de pénétrer grâce à son agilité dans les lieux les plus inaccessibles..., du chable, pour lequel pièges, coffres, caches secrètes et techniques de fouille sont le pain quotidien.

- *les branle-loquets* : ceux-là sont les crocheteurs ; aucune serrure ne saurait leur résister, aucun mécanisme n'a de secret pour eux.

- *les sorgueux* : ce sont les détrousseurs des rues qui, opérant la nuit, arrêtent le bourgeois pour lui demander de sa bourse ou de sa vie laquelle il préfère conserver ; ceux-ci sont sans doute parmi les plus téméraires des membres d'une Guilde, jusqu'à oublier parfois la prudence légendaire de leurs confrères.

- *les carreurs* : ils possèdent des affinités avec les tireurs mais leur tâche est souvent plus ardue ; ils pratiquent en effet l'art de l'escamotage, le plus souvent chez les bijoutiers ou les changeurs, où ils se font passer pour des clients, mais ils osent également s'introduire de jour dans des maisons privées sous un prétexte quelconque qui leur permettra d'y dérober quelque valeur.

- *les floueurs* : l'une des principales source de la Guilde en argent 'blanc' est le jeu ; les floueurs sont donc les joueurs professionnels qu'emploie l'organisation ; la tricherie n'est pas forcément leur ordinaire, ils ne l'emploient qu'avec la certitude de ne point être pris ; leurs activités ne s'arrêtent pas là : cultivant la galanterie et les bonnes manières ainsi qu'une certaine verve verbale, ils sont d'excellents espions et escrocs de haut vol.

Ces six catégories sont à la fois très larges et non-exhaustives. Elles permettent néanmoins de comprendre comment un Voleur particulier peut s'intégrer à l'organisation.

Outre les activités de ses membres, la Guilde de Voleurs embrasse des activités fort diverses. Parmi celles-ci on peut en distinguer trois sortes : les activités illégales, les activités douteuses et les activités 'immorales'.

Au nombre de ces dernières se trouvent jeux de hasard, mendicité et prostitution.

La plupart des maisons de jeux d'une cité appartiennent à une ou plusieurs Guildes ; il en existe de toutes sortes depuis les tripots clandestins jusqu'aux cercles de jeu de la 'Haute'.

Les mendiants, réels ou simulés, sont pour une Guilde une source de revenus constants et les indicateurs les plus efficaces qu'il soit (cf. l'encadré consacré aux *'indics'*).

La prostitution est une activité rarement illégale dans une cité médiévale ; une Guilde de Voleurs y trouve plus d'un intérêt (du moins si elle n'est pas, comme celle de Lankhmar, atteinte d'un sexisme institutionnalisé) ; parmi les prostitués (hommes ou femmes, après tout !) se recrutent souvent des Voleurs qui possèdent une couverture parfaite et rarement soupçonnable.

Les activités douteuses sont celles que les autorités ne découvrent que difficilement ; ainsi les opérations de chantage envers des particuliers et bien évidemment le *raclage*, forme élaborée du racket où la Guilde offre (de force) une 'sécurité sociale' aux commerçants qui, par souci d'économie, ne sont pas affiliés à une corporation. D'ordinaire c'est un cinquième des revenus mensuels qui est prélevé (la Guilde taliésinne, par exemple, offre même le douzième mois à ses 'raclés' les plus dociles) ; cette protection se matérialise souvent par une marque conventionnelle apposée sur la devanture du commerce à fin de signaler aux Voleurs : "Pas touche ! maison alliée !".



Beaucoup plus florissantes sont les activités illégales au rang desquelles on peut compter les fraudes sur les poids et mesures, la monnaie, les papiers officiels ; mais aussi les divers trafics de produits prohibés (drogues, alcools forts, esclaves dans certains cas) et, vers l'extérieur de la cité cette fois, la contrebande pratiquée par les *choucas*, agents de la Guilde dans les campagnes.

On trouve tout à la Guilde !

Le Voleur aime à se distinguer des autres citadins mais il doit cependant rester discret et se confondre dans la foule. Ainsi donc les costumes de voleurs sont de deux sortes : ceux qui, passe-partout, sont néanmoins truqués (poches et logements secrets, réversibilité) et ceux qui ne sont guère utilisés que dans des conditions particulières à cause de l'appartenance de leur propriétaire à la classe des Voleurs qu'ils indiquent (combinaisons de cuir noir pour les expéditions de nuit, par exemple). Certaines pièces de vêtement peuvent servir de signe de reconnaissance entre Voleurs (la dague à manche d'argent à Lankhmar) ou bien d'avertissement pour les honnêtes gens.

Après vingt ans passés dans la milice taliésinne le sergent Lerbas'kor a appris à reconnaître les ennuis ; les plus gros d'entre eux sont les masques gris : chaque fois que rôdent près d'un hôtel particulier quelques individus aux visages couverts de ces peaux de rat Lerbas'kor préfère encore détourner les yeux que de s'attirer les foudres de la Guilde ! Attention ! Voleurs en ser-

LES ASSASSINS

Les Assassins font-ils partie des Voleurs ? A chacun sa réponse, mais du point de vue des Guildes il faut envisager les deux cas.
Je prends ici le terme d'Assassin - tout comme celui de Voleur - dans le sens qu'il a le plus souvent dans les Jeux de Rôle ; en l'occurence il ne s'agit pas seulement de tueurs à gages mais également d'espions qualifiés, experts dans les arts de la dissimulation et de l'infiltration.
A ce titre leur appartenance à la Guilde des Voleurs peut se justifier ; toutefois, elle évitera que cela soit de notoriété publique et il y aura bien une Confrérie des Assasins mais secrètement rattachée à la Guilde.
Dans l'hypothèse où la déontologie du Voleur fait qu'il répugne à tuer, les Assassins possèdent une organisation propre qui aura plus d'une fois maille à partir avec la Guilde et ses membres. Rivalités, divergences de méthodes, alliances provisoires , embauches mutuelles... de nombreuses situations politiquement passionnantes peuvent découler d'une cohabitation entre Voleurs et Assassins sur le territoire d'une cité.



vice commandé !
Dans le domaine des signes de reconnaissance se trouve aussi l'argot des Voleurs qui leur permet de se distinguer mais aussi de tromper les *mouches* (espions). Un tel argot est en perpétuel changement : au fur et à mesure que des termes passent dans l'usage courant parmi les citadins on les change ; un Voleur qui aurait quitté sa ville quelques mois risquerait donc de devoir se recycler à son retour.

Comme autre moyen de se distinguer, la Guilde possède un, ou des logements propres. Il s'agit entre autres de la Maison des Voleurs popularisée par Leiber (cf. plan) qui n'a lieu d'être toutefois que si l'organisation est suffisamment puissante pour narguer les autorités et ses rivales. Plus souvent la Guilde se loge de façon moins sédentaire : plusieurs repaires éparpillés dans toute la cité et que l'on déplace constamment pour les garder secrets ; ou bien une sorte de cour des miracles, c'est-à-dire une place et quelques rues qui servent de lieux de réunion et de rendez-vous - à la moindre alerte il est plus facile de se carapater que si on se trouve entre quatre murs.

J'ai décrit plus haut les avantages personnels qu'un membre pouvait tirer de son appartenance à la Guilde ; il est d'autres prestations, plus ponctuelles, que celle-ci peut lui fournir.
Des renseignements de toutes sortes d'abord : chaque Guilde bien organisée doit posséder des archives (écrites ou orales) lui permettant de savoir toutes choses connaissables sur les territoires qu'elle contrôle : *curriculum vitae* des notables et des personnalités, plans ou maquettes des lieux susceptibles d'être régulièrement cambriolés (joailleries, résidences nobiliaires, officines de changeurs, etc.) et surtout une carte constamment remise à jour de la cité (on peut compter six scribes y travaillant en permanence car le plan d'une ville médiévale est sujet à variations : incendies, reconstructions sauvages, etc.) ; les archives contiennent aussi une comptabilité, des comptes-rendus d'anciennes opérations, des projets d'expéditions, etc. Tous ces renseignements ne sont pas forcément accessibles aux membres : moins on en sait, moins on en dit.
Outre en informations la Guilde approvisionne bien sûr ses Voleurs en fournitures diverses : outils (crochets, limes, pinces, etc.), déguisements et costumes, faux papiers, matériel (cordes, grappins, etc.). Mais, comme je l'ai déjà signalé, chez les Voleurs rien n'est gratuit...

"JE SUIS UN HONNETE VOLEUR !"

Il ne fait aucun doute qu'un Voleur membre d'une Guilde n'aura pas le même comportement qu'un Franc-tireur ; en effet il possède des règles morales dont des indépendants sans scrupules n'ont pas à s'encombrer mais que la Guilde impose à la fois pour préserver sa sécurité et pour soigner sa réputation. Celle-ci doit en effet être constante pour que des alliés puissent accorder leur confiance à la Guilde mais aussi pour que les autorités sachent qu'il est parfois plus souhaitable d'être avec les Voleurs que contre eux - et, que dans tous les cas, il faut s'en méfier.

Fausses clés et foulard de soie
Nombreux sont les Voleurs soucieux de faire montre d'une grande politesse vis-à-vis de leurs victimes ; ainsi signatures, cartes de visite, aventures





amoureuses, bonnes manières et humour noir sont des plus courants.
D'autre part, selon le précepte qu'il ne faut point tuer la poule aux oeufs d'or, la Guilde impose toujours à ses membres de laisser aux victimes de quoi continuer à faire marcher leurs affaires, ce qui permet de les piller plus d'une fois.
On dit que le Voleur Louis-Dominique Cartouche (1693-1721), dit l'Enfant, imposait à ses sorgueux de donner à leurs victimes un mot de passe pour qu'elles ne fussent point volées deux fois dans la même nuit, ceci afin de ne pas dégoûter les Parisiens de sortir tard le soir.

Alliances et oppositions
Devant la puissance des plus grandes Guildes, le pouvoir politique a appris à composer, soit en y étant contraint par le chantage, soit de lui-même afin de protéger ses intérêts primordiaux. De son côté la Guilde est toujours prête à épauler le gouvernement local lorsque l'ensemble de la cité est menacé.
Les Ligues marchandes doivent également dialoguer avec la Guilde ; sinon elles en restent les cibles privilégiées (chambres fortes et entrepôts) ; il est donc fréquent qu'un accord soit passé entre Marchands et Voleurs afin que ces derniers ne pillent pas certaines des possessions de la Ligue. D'autre part, le commerce est une excellente couverture pour des activités illégales (telle la contrebande).
Au nombre de ceux qui s'attaquent le plus souvent aux Voleurs on trouve bien sûr les *Guetteurs* (détectives privés) et les *Contre-voleurs* (chasseurs de primes) mais surtout les Guildes rivales dans la même ville ou dans les cités voisines (dans le domaine de la contrebande et des trafics).

Saint Wandelart-le-Fourbe, guidez-moi !
Le plus délicat pour la fin... Avez-vous oublié que tout cela se situe dans un monde fantastique ? Les Voleurs eux-mêmes l'oublient : pour survivre dans une telle profession il faut avoir l'esprit pratique et la tête sur les épaules (même si on risque plus que d'autres de la perdre) ; par tradition donc, et aussi par superstition, les Voleurs se sont toujours méfiés de la magie et de la religion. Cependant l'une et l'autre se retrouvent parfois au sein des Guildes.

On concevrait fort bien que les Voleurs soient athés, mais ce serait oublier que dans un monde fantastique *les dieux existent.*
Les religions que prônent les Guildes de Voleurs sont de trois sortes :

- *Inexistante :* c'est tout de même le cas le plus courant ; selon le principe que la religion porte au fanatisme et que le fanatisme obscurcit les esprits, nombreuses sont les Guildes qui interdisent à leurs membres de s'initier à un culte ; peut-être veulent-elles aussi être les seules à les contrôler...

- *Culte d'une divinité obscure* : de la Nuit, de la Lune, ou, pourquoi pas, des Voleurs ; un tel culte est sans aucun doute pratiqué dans la clandestinité.

- *Culte des ancêtres :* il s'agit ici de vénérer les anciens Maîtres de la Guilde, inhumés depuis des siècles avec leurs plus beaux trésors dans un profond caveau sous la cité ; c'est souvent les Guildes les plus anciennes qui pratiquent ce type de culte.

Le plus grand ennemi du Voleur est le sort invisible qui vient le dénoncer ou le blesser au moment où il pensait atteindre son but ; cela explique pourquoi il est coutumier de se garder de la magie. Mais une Guilde avisée saura se réserver les services de quelque mage qui lui prêtera ses talents occultes en certaines occasions. L'utilisation de la magie dépend bien sûr du système de jeu que vous utilisez : plus la magie y est courante, mieux les Voleurs seront armés contre elle.
Dans ces domaines délicats il convient d'user de son bon sens : le travail des Voleurs serait bien morne si les sorts de *Vol* ou de *Passe-Muraille* étaient d'usage courant.

Nul ne peut prétendre épuiser le sujet des Guildes de Voleurs ; chacune de celles que vous créerez aura sans doute une particularité bien distincte. On peut bien sûr trouver des Voleurs partout et en toutes circonstances ; l'inventivité des Guildes pour se glisser dans les moindres aspects de la vie urbaine ne connait pas de limites : songez-donc aux tavernes, aux égouts, aux académies d'escrime, aux bibliothèques, aux théâtres, etc. il existe toujours la possibilité de faire de tous ces lieux des rendez-vous de la truanderie et de l'astuce. Dans une cité médiévale fantastique la Guilde peut être l'élément qui donnera vie et réalisme aux aventures de vos personnages.

Luc Masset



LES INDICS'

La Guilde tient un grand nombre de ses informations d'indicateurs bien placés de toutes sortes : prostituées, Mendiants, et autres *allumeurs.*
Les Mendiants qui travaillent pour les Voleurs sont souvent d'habiles simulateurs placés sous les ordres d'un seul chef, le *Grand Coêre.* Dans ses troupes de loqueteux on trouve les *hubins* et les *sabouleux* qui feignent rage et épilepsie en mâchonnant du savon, les *francs-mitoux* qui simulent les fièvres avec un chiffon sur le front, les *malingreux* qui se fabriquent des ulcères avec du sang de boeuf séché, les *polissons* qui, en groupes, tendent des chopines vides aux passants, les *courtauds de boutanche* qui font 'professionnellement' la chôme, et, plus proches des Voleurs, les *capons* qui coupent les bourses tout en demandant l'aumône.
Les putains sont souvent complices des Voleurs : on les appelle *calèges* lorsqu'elles leur servent d'alibi, *anquilleuses* lorsqu'elles dissimulent sous leurs jupes des objets volés, *entôleuses* lorsqu'elles volent leurs clients.
Toutes ces petites activités annexes ne sont rien à côté du rôle d'indicateur qu'ont ces marginaux - qui ont tous pour point commun de savoir en toutes circonstances ne pas se faire remarquer. Quel est le bourgeois qui songerait à se méfier de la *recluse* de la Place Noire ? cette illuminée qui s'est fait emmurer vivante pour expier d'imaginaires fautes ?







—ABONNEZ-VOUS !

Ne laissez pas s'échapper les bonnes occasions : 6 numéros pour 125F seulement, profitez-en !

NOM : PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Libellez vos chèques à l'ordre de SOCOMER. Notre adresse : GRAAL, 35 rue simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

ABONNEMENT :
Offre de lancement : 125F
1 numéro gratuit !

photocopiez-moi !

... mais c'est bien sûr !

... mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : Graal, 35 rue Simart 75018 PARIS.

AD&D

Les jets sous les caractéristiques : à quoi servent-ils et comment les effectuer ?

Un jet sous une caractéristique donnée peut permettre de résoudre certaines situations qui sortent du champ d'action ordinaire d'un personnage. Le résultat d'un jet de dé doit être inférieur ou égal au score d'une caractéristique déterminée à l'avance. Par exemple Radasmus le magnifique n'a pas en tête le sort de "vol" (quel imprévoyant) et il doit pourtant impérativement escalader cette muraille sous peine d'être déchiqueté par les féroces loups sauvages qui le poursuivent. Pour déterminer s'il y parviendra il faut qu'il réussisse un jet de dé sous sa dextérité.
Le jet de dé est habituellement fait avec un dé à 20 faces ; certains estiment toutefois que c'est laisser une trop grande part au hasard et préfèrent utiliser 3 dés à 6 faces, voire même 4 si l'action entreprise est véritablement difficile. Une troisième possibilité existe, qui vient directement des jeux à compétences (Cthulhu, RuneQuest...) et qui consiste à multiplier la caractéristique choisie par un chiffre allant de 1 à 5, le résultat donnant, en pourcentage, la chance de réussir l'action. Pour en revenir à Radasmus, le MJ juge que l'escalade est moyennement difficile, lui attribue donc un multiplicateur de 3 ; la dextérité de Radasmus étant de 12, il a donc 36% de chances de réussir son escalade. L'avantage de cette méthode étant qu'elle permet au MJ de doser le jet suivant la difficulté de l'action entreprise ; il est plus facile d'escalader un muret qu'une falaise à pic, après tout.

Que désigne-t-on habituellement par les termes "humain", "demi-humain" et "humanoide" ?

C'est assez simple. "Humain" désigne l'Homo Sapiens. "Humanoide" fait référence à toutes les créatures bâties sur le même modèle que l'homme (une tête, deux bras, deux jambes) ; mais dans la pratique, à cause du manicheisme outré de AD&D, ce terme désigne le plus souvent des créatures mauvaises telles les Orques, les Gobelins... Le terme "Demi-Humain" est utilisé pour les Nains, les Elfes, les Gnomes et les Hobbits, ceux-ci étant aussi appelés parfois les "Petites Gens" (terme qui peut cependant aussi être utilisé pour les trois autres races, rien n'est simple en ce bas monde).

Un "missile magique" peut-il atteindre une partie précise du corps ?

Non, car il n'y a pas de règle de localisation des coups dans AD&D. Un MJ imaginatif peut pourtant décider que le missile a éborgné l'affreux nécromant, afin de pimenter l'histoire.

TOP JEUX

Deux mois après le premier TOP-JEUX (cf Graal n°1) en voici la deuxième édition. Nous vous laissons découvrir par vous-mêmes les changements intervenus dans le classement. Dans la catégorie Wargames vous noterez tout de même l'hégémonie des jeux de la série Rexton, tandis qu'en Jeux de Rôles l'Appel de Cthulhu dépasse Donjons et Dragons. Dans la catégorie Jeux de Plateau nous vous signalons que nous avons volontairement omis certains jeux comme Trivial Pursuit et Risk qui peuvent difficilement être qualifiés de jeux de simulation.
Ce TOP-JEUX a été réalisé grâce aux réponses que nous avons reçues, à des sondages lors de manifestations et avec le concours de toute l'équipe de l'émission GAME OVER (102.2 FM à Lyon), de la boutique Jeux Descartes-Lyon et et des étudiantes du lycée Colbert.
Alors surtout n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos coups de coeur ludiques !

WARGAMES

1) SQUAD LEADER
2) CRY HAVOC
3) SIEGE
4) CROISADES
5) SAMOURAI BLADES
6) AMBUSH
7) AIR FORCE
8) AVE TENEBRAE
9) LES 4 DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON
10) WARHAMMER - AUSTERLITZ

JEUX DE ROLES

1) L'APPEL DE CTHULHU
2) AD&D
3) STORMBRINGER
4) D&D
5) JRTM
6) REVE DE DRAGON
7) RUNEQUEST
8) PARANOIA
9) L'OEIL NOIR
10) PREMIERES LEGENDES

JEUX DE PLATEAU

1) DIPLOMACY
2) JUNTA
3) SUPERGANG
4) CIVILISATION
5) BLOOD BOWL
6) RENCONTRE COSMIQUE
7) FIEF
8) GANG DES TRACTIONS AVANT
9) CAR WARS
10) DUNE

TOP-JEUX : BULLETIN-REPONSE

Citez vos trois jeux préférés du moment (moins si vous le souhaitez) dans chaque catégorie.

WARGAMES :

JEUX DE ROLES :

JEUX DE PLATEAU :

Envoyez vos réponses jusqu'au 15 février à GRAAL, TOP-JEUX, 35 rue simart 75018 Paris si vous souhaitez participer au TOP-JEUX n°3 de mars. Vous pouvez aussi laisser vos réponses dans la boîte à lettres de Graal au 36 15 ICOR-CJR (cf échos).



SIEGE
L'épopée des châteaux forts.
48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios.
Un jeu complémentaire de CRY HAVOC
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.
CRY HAVOC
Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
SAMOURAI
Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle.
96 personnages
6 scénarios.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
SIEGE
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.
L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES
UN MÊME SYSTÈME DE JEU
L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
Extension 2 pour SIEGE et CROISADES.
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
CROISADES
Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique,
CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI
Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.
CAPITAINE COSMOS
En cette fin de 23 éme siècle.
Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace.
Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout?
Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.
Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.
CAPITAINE COSMOS
Rapide
Facile d'accés,
Une excellente introduction au jeu de simulation.
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
collection dirigée par Duccio Vitale
Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 3615 tapez NKTEL puis REXTON
REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86

De la justice et des aventuriers

La loi est dure mais c'est la loi dit le proverbe. Et il n'y a aucune raison pour que les aventuriers de tout poil, sous prétexte d'être des héros, y échappent.

Une fois les dés jetés et le personnage créé, le joueur se retrouve à la tête de tout un système judiciaire. Sous prétexte d'aller combattre le Mal (notez le grand "M"), il se pare des attributs du juge, du jury et du bourreau, justifiant ainsi les plus sanglants et immoraux des actes de son "héros". Pour assurer leur sauvegarde, les PNJ se sont unis et ont créé une institution qui a des chances de mettre à mal notre ami l'aventurier. Il s'agit de la Justice.

Trop souvent les Maîtres de Jeu se sentent désemparés lorsque leurs joueurs décident de contrevenir à la Loi. Ils n'osent pas les forcer à revenir dans le droit chemin craignant sans doute d'avoir l'air coercitif. Mais cet article va mettre entre leurs mains un instrument dont les mécanismes bien huilés ont de quoi faire réfléchir à deux fois le plus habile des voleurs.
En ces temps reculés, la justice ne faisait souvent q'un avec le gouvernement. Aussi, plus on s'éloigne de la capitale, plus son joug semble lâche. Il faut des troupes pour assurer l'ordre et un régent est bien peu souvent enclin à disséminer ainsi ses forces (malgré les traités signés avec ses voisins). Aussi, les administrateurs de villages sont-ils souvent pris de court face à quelques brigands.
Examinons le cas d'une contrée typique, gouvernée par un sage monarque et regorgeant de richesses à voler.

LA JUSTICE ET LES JUSTICES
Plus un ordre ou une corporation a de pouvoir, plus ses membres sont tentés de rendre la justice eux-mêmes pour les crimes perpétués dans leur 'juridiction'. En effet, il est très frustrant pour une guilde importante qui, par exemple, possède le monopole commercial dans une région, d'être inféodée à un monarque dont les lubies pourraient nuire à l'autorité de la dite guilde. De même, pour éviter les frictions et les luttes intestines au sein de la pyramide hiérarchique, le dit monarque consent parfois à accorder le droit de rendre la justice à certain de ses "fidèles sujets".
Voici donc les plus courantes des 'cours privées'.

La Cour Commerciale
Sous le contrôle de la guilde des marchands, elle est souveraine en matière de contrebande, trafic, vol dans un entrepôt de la guilde, attaque de caravane, etc. Le tribunal est composé des membres les plus riches et influents de la Guilde. On n'en sort que rarement innocent mais elle n'est pas autorisée à rendre des sentences de mort ou des peines d'emprisonnement dépassant deux ans. Dans de tels cas, l'affaire est transmise à la Cour Suprême, directement dépendante du régent. Aussi, les coupables sont-ils le plus souvent condamnés à une amende allant de deux cent fois le prix du préjudice causé à la mutilation d'un à quatre membres si le voleur n'a pas de quoi payer (en ces temps reculés, les gens étaient d'une barbarie !).

Les Cours Religieuses
Les préceptes de certains cultes ou de certaines religions prévoient déjà des châtiments pour des crimes leur ayant trait. Le sacrilège et le pillage de lieux consacrés sont donc de leur ressort. Selon les cultes, le terme de 'sacrilège' est parfois galvaudé. Le culte du Soleil Sanglant, par exemple, interdit à quiconque de projeter une ombre sur une porte sous peine de lapidation. Fort heureusement, les requêtes des cultes les moins influents sont le plus souvent déboutées par la Cour Suprème. Les religions qui ont pignon sur rue préfèrent, elles, calmer les ardeurs de leurs fidèles plutôt que d'être en perpétuel conflit avec le régent. Néanmoins, il ne faudrait pas sous-estimer le pouvoir des cours religieuses car quand un cas leur est confié, Justice est faite ! Selon que les prêtres professent le repentir ou le bain de sang, l'accusé a plus ou moins de chance d'en ressortir indemne. Il est à noter que le prétoire (ou le temple) reçoit rarement la visite d'avocats, le procès se bornant à la recherche dans les Ecrits de la peine à appliquer. Selon la gravité du crime et l'influence à la fois de l'ordre religieux ET de l'accusé, la Cour Suprème laisse plus ou moins de lattitude quant à l'attribution de la peine.

Le Tribunal Militaire
D'après le Général Bloodthirst, la défence du territoire est la prérogative des soldats. Aussi est-il normal qu'ils jugent eux-mêmes les crimes y affairant. Malheureusement pour lui, les crimes de trahison et d'espionnage relèvent de la Cour Suprème. Cependant, le tribunal militaire fait autorité dans le domaine de l'immigration clandestine (de tout les genres de créatures, le plus souvent de véritables monstruosités) et des délits commis par des militaires. Le terme d'immigration clandestine (depuis, bien galvaudé) fait référence à la fois aux personnes expulsées d'autres régions ou fuyant la justice de celles-ci et aux créatures cherchant à établir des 'repères' dans la région. La justice pour

ces dernières (quand elles sont capturées !) est le plus souvent expéditive. Selon l'humeur elles sont passées par les armes ou expulsées. Pour ce qui est des repris de justice, comme il est rare que deux armées de contrées voisines coopèrent, les jugements sont souvent rendus 'à la tête du client'. Comme il est très difficile de reconnaître un bandit d'un simple voyageur, la justice militaire a les coudées franches dans les régions frontalières. Il est évident que cette liberté conduit souvent à des excès et que dans certaines régions, il vaut mieux savoir délier les cordons de sa bourse si on ne veut pas d'ennuis avec la justice militaire. Pour ce qui est de la Cour Martiale, la justice semble y être rendue avec la même équité qu'à notre époque. Du fait de l'importance de l'armée dans un régime féodal, la Cour Suprème ne discute pas trop les décisions du Tribunal Militaire. Celui-ci se voyant retiré les cas réellement importants tend à faire du zèle.

La Cour Suprème
C'est par elle que la voix du régent se fait entendre. Elle est divisée en deux autres cours : la Cour Commune et la Haute Cour.

LA COUR COMMUNE
Ainsi nommée parce qu'elle juge les délits de droit commun (ou peut-être parce que tout le monde s'y retrouve un jour), elle est la plus confuse et la plus complexe. A l'image de notre justice, celle qui y est rendue est incompréhensible pour le commun des mortels. Perdus dans les labyrinthes d'alinéas et poursuivis par la jurisprudence dans l'affaire du troll, les pauvres accusés en sont réduits à admirer les effets de manche de leur avocat face au doigt vengeur du procureur. Selon les régions, les procès peuvent être publics ou tenus à huis-clos, les jugements rendus par le juge ou par un jury, celui-ci pouvant être composé de notables ou de gens du peuple. Les possibilités sont aussi nombreuses que les cours. Quoiqu'il en soit, dans pratiquement toutes les cours, le rôle de l'avocat est prépondérant. Dans un procès public pour un délit mineur, un avocat éloquent et drôle qui ridiculise le procureur se met le public dans la poche et obtient une sérieuse option sur la libération de son client. Dans un procès complexe, un avocat retors et tatillon sur des détails de procédure peut réussir à enterrer l'affaire. De toute façon, un bon avocat, s'il y en a un de disponible, coûtera d'autant plus d'argent que sa tâche est ardue. Dans les cas de misère noire un avocat peut être commis d'office ou, parfois, l'accusé peut être autorisé à se défendre lui-même (dans ce cas, il a intérêt à avoir du talent et de la chance !). Malgré son apparence bon enfant, la Cour Commune n'hésite pas à rendre des sentences de torture ou de mort lorsque la situation le préconise. La torture est d'ailleurs parfois employée dans les cas les plus litigieux pour éviter une accumulation de paperasse inutile. Enfin, il faut déterminer quel est le type de la loi en vigueur : l'accusé est-il présupposé coupable ou innocent (la cour devant alors faire la preuve de sa culpabilité). Il va sans dire qu'en ces temps barbares, les magistrats étaient plus enclins à procéder selon la première méthode.

LA HAUTE COUR
Réunie pour les crimes les plus graves, le plus souvent lorsqu'il s'agit de crimes contre l'Etat, elle est parfois présidée par le régent en personne. Passer devant la Haute Cour est un très mauvais présage ! Sauf cas extrêmes, la plupart de ces procès sont publics car la Haute Cour siège à des fins politiques. Les ennemis du régime ou du pays sont impitoyablement punis et le peuple est content ou prévenu. La Haute Cour ne siège qu'exceptionnellement, toujours dans la capitale. Dans ces conditions, il est bien rare qu'un innocent soit amené à y être jugé (la preuve en est qu'elle n'acquitte jamais personne et, comme elle est infaillible...). Les peines y sont excessivement lourdes et il faut tous les appuis possibles (politiques et financiers) pour espérer recevoir le pardon. Mais les aventuriers ne commettront sûrement pas de gaffe assez grosse pour être conduits devant la Haute Cour. Enfin, espérons le pour eux.



CRIMES ET CHATIMENTS
Les crimes ne sont pas jugés pareillement selon le lieu où ils sont commis ou la cour qui les juge. Voici classés en différentes catégories les crimes les plus courants.

Délits mineurs
Environ les neuf dizièmes des charges. Ce terme englobe le vagabondage, l'ivresse sur la voie publique, le tapage nocturne ou diurne, les bagarres, le refus d'obtempérer, etc. La totalité de ces délits (sauf exception rarissime) est expédiée par la Cour Commune. Les peines vont d'un simple avertissement (un 'casier judiciaire' étant néanmoins ouvert) à quelques semaines de prison (fermes ! le sursis n'existait pas en ces temps barbares). La grande majorité des verdicts consiste en une amende payable sur le champ au plaignant ou au Trésor.

Chapardage
Vol à la tire, à l'étalage, pickpocket. Selon la notoriété de la victime, la peine peut être une simple bastonnade et quelques heures de pilori ou bien la prison à vie. La première solution est néanmoins la plus courante, accomodée d'une amende conséquente susceptible de décourager le voleur de recommencer. Si celui-ci ne peut payer, la peine est commuée en service (travail ou autre) à rendre au plaignant jusqu'à ce qu'il soit dédommagé. Si un voleur s'enfuie pendant cette période, c'est un an de prison qui l'attend s'il se fait reprendre. La justice n'aime pas les récidivistes et ceux-ci subissent, pour bien leur faire comprendre leur erreur, des sévices corporels : le fouet, le broyage des poignets ou l'amputation d'une main, le marquage au fer rouge... Ces sentences sont exécutées les jours de marché et ravissent la population, contente d'être si bien protégée.

Attaque
Regroupant le détroussage, le viol et le 'hold-up', les attaques sont sévèrement punies. Les peines vont de trois mois à 987 années de prison. Pour un violeur récidiviste, l'émasculation est préconisée. Ces crimes étant ceux qui font augmenter l'insécurité dans un fief, les cours ont pour consigne de faire preuve d'une poigne de fer.

Vol qualifié
Rien n'est plus déprimant qu'un coffre à pièces d'or vide. Les juges l'ont bien compris et ont décidé d'enseigner aux voleurs cette triste vérité. Ceux-ci auront donc de nombreuses années pour y réfléchir au fond d'un cachot dont l'austérité est propice à la méditation. Les mieux bâtis (présupposés, sans doute à tort, moins sages) seront vendus comme esclaves et auront la joie de se sentir enfin utiles à la société pendant une bonne dizaine d'années. Dans cette catégorie, on trouve également le kidnapping, l'extorsion de fonds, le chantage, l'escroquerie et le refus de payer les taxes.

Déprédation
Incendie volontaire ou tout autre dommage causé, par exemple, par un effet magique. Une amende fixée à au





moins cinq fois le montant des dégâts est réclamée au coupable et, s'il y a eu mort d'homme, il est condamné à mourir de la même façon (sur un bûcher, noyé, etc.). Sinon, la cour choisit entre la lapidation ou une vingtaine d'années d'emprisonnement. Une sympathique coutume veut que toutes les personnes ayant subis des préjudices officient lors de la mise à mort d'un condamné. Comme de telles scènes deviennent parfois très confuses (surtout quand le nombre de victimes est élevé), les juges commuent dans ces cas la peine en une exécution un peu plus spectaculaire : écartèlement, décapitation... Du fait de la vindicte populaire, il est rare de se sortir d'une telle accusation.

Meurtre
Le meurtre prémédité est vraiment banni aussi la peine capitale est-elle le plus souvent requise. Si la victime était très impopulaire ou s'il s'agit d'une vendetta ou d'une juste vengeance (c'est aux juges de décider de celà !), la cour peut se montrer magnanime et n'infliger que quelques années de prison. Le décorum des exécutions de meurtriers est particulièrement soigné car c'est à celà que l'on voit la puissance d'un régent.

Trahison
Jugé par la Haute Cour, le traître n'a pas d'illusions à se faire : il aura les yeux crevés, les tympans percés et mourra sur le plus haut des gibets pour que les ennemis du régime puissent le voir de loin. Pas de fioritures inutiles.

Sorcellerie
Dans certaines régions, la pratique de la 'magie noire' est un crime. Les gens les plus superstitieux sont pris d'une véritable frénésie de peur d'être envoûtés et réclament la tête du 'sorcier'. Pour se disculper, un accusé devra passer une batterie de tests plus abracadabrants les uns que les autres (plonger les mains dans l'eau bouillante et avoir des cicatrices 'nettes' au bout de trois jours, flotter sur un lac maintenu prisonnier dans une masse d'osier, que son sang mélangé au lait ne le face pas tourner en trois jours, etc). S'il passe 'trop facilement' les épreuves, c'est que son pouvoir le protège et il sera exécuté quand même. L'exécution prend elle aussi des tours très variés (bûcher, noyade, cloîtrement...). L'endroit où est mort un sorcier présumé est brûlé et maudit.

Notes diverses
Le parjure est une faute grave et est sanctionné sévèrement. Si un faux témoignage a conduit à rendre une mauvaise sentence, le témoin subira la peine maximale prévue pour le crime en question.
Dans la plupart des cas, lorsqu'un détenu est relâché, il est reconduit à la frontière et expulsé. Quand les prisons sont surchargées, le bannissement accompagné d'une amende peut être substitué à la peine d'emprisonnement. Certaines cours ne font pas de distinction entre l'intention et l'acte : vous avez essayé de tuer votre belle-mère, vous êtes jugé pour son meurtre !

DE L'ARGENT ET DE LA JUSTICE
Il ne faut pas se voiler la face, il y a des hommes corrompus partout. Et plus on est riche, plus on a de facilité à en trouver. Avec la bonne somme donnée à la bonne personne une patrouille passera près du lieu de votre effraction sans vous voir ou votre meurtre se transformera en homicide involontaire. Mais l'argent ne garantit pas l'impunité ; il existait quelques honnêtes gens en ces temps reculés. De plus, seules les personnes de statut social élevé pourront espérer amadouer leurs juges en ce qui concerne les charges les plus lourdes, ou alors il

faudra disposer d'une somme imposante.

LA JUSTICE A TRAVERS LE PAYS

La justice n'est pas rendue ou l'ordre assuré pareillement selon l'endroit où l'on se trouve dans le fief du régent. Examinons un peu comment sont traités les contrevenants dans ces différents lieux :

La Capitale

Très policée, l'ordre et le respect de la loi y sont de rigueur. La milice quadrille les rues, l'oeil aux aguets. L'accumulation des richesses en ce lieu provoque une grande vague de paranoia. Les résidences et les entrepôts foisonnent de gardes. Les guildes de commerçants dépensent d'énormes sommes pour assurer leur protection, que ce soit à l'aide de vigiles ou de pièges perfectionnés. Pour les voleurs, c'est le supplice de Tantale.

Malgré tout, la criminalité tend à être élevée, à cause de la densité de la population. La justice y est expéditive mais heureusement pour les coupables c'est le règne de la corruption. Les jalouseries dans l'administration ou les querelles dans la noblesse font qu'avoir un appui sûr peut permettre de se sortir de nombreux faux-pas... ou de plonger avec son protecteur ! Jouer le jeu de la corruption demande un art consommé, car on n'est jamais certain que l'on donne l'argent à la bonne personne ! (celle qui se fera mettre le moins de bâtons dans les roues avant de vous tirer d'affaire). Prudence donc.

Une grande ville

Une ville doit souvent son essor au fait que des routes commerciales y convergent. Ceci tend à indiquer une prédominance de l'autorité de la Cour Commerciale. Néanmoins, si la ville est sous l'autorité d'un vassal du régent, celui-ci peut souhaiter reproduire le système juridique de la capitale, créant une 'mini-haute cour' et diminuant d'autant l'influence des guildes. L'équité des jugements dépend alors de la mégalomanie du vassal (un cas banal pourra servir d'exemple pour défier les juges de l'autre cour, un accusé passible de la Haute Cour peut ne pas être transféré à la capitale, le vassal marquant ainsi son indépendance, etc).

Dans les villes, contrairement à ce qui se passe à la capitale, les cours religieuses sont étouffées dans le conflit qui oppose Cour Suprème et Cour Commerciale. Dans les villes de moyenne importance, la sécurité générale semble primer sur la protection du particulier. Ainsi la 'police' est-elle plus homogène, donc mieux organisée.

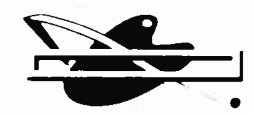
Les villages

Il semble y avoir autant de systèmes judiciaires que de villages. Ici un culte barbare a phagocité le tribunal et transforme les procès en cérémonies étranges. Là tout crime est sanctionné par une peine d'un an de travail aux champs. Dans tel poste frontalier, un sergent multiplie les tribunaux d'exceptions et terrorise la population. Et ainsi de suite...

La procédure la plus courante, cependant est d'enfermer le ou les suspects d'un crime et de faire venir un magistrat de la Cour Suprème de la ville la plus proche qui décidera de la marche à suivre.

Dans le cas où des abus seraient constatés (comme pour le sergent ci-dessus), le régent peut décider d'envoyer quelques troupes pour 'épurer' le secteur et installer de nouveaux magistrats. Dans les pays étendus, le cas n'est pas rare.

Dans les petits villages, un procès est un événement et doit être mené selon les règles. Tout le monde se doit de participer : qui voudra être jugé, qui témoin (surtout s'il n'a rien vu), qui bourreau, etc. Un accusé n'a pas intérêt à décevoir son public et se doit de tenir le rôle qui lui est assigné. Les gens de la terre sont comme ça, traditionnalistes.



LA JUSTICE ET LA GUERRE

En ces temps barbares, les conflits étaient monnaie courante. Durant de telles périodes, la justice militaire prédomine car elle a un grand avantage : elle est expéditive. Et les militaires ne s'en privent pas. Une seule peine pour la désertion ou le pillage sans autorisation : la mort. Les peines sont aggravées pour tous les autres délits et tout crime est prétexte à passer devant le tribunal militaire : vol = pillage des réserves de guerre, bagarre = incitation à la révolte, etc. Un peuple en guerre se doit d'être discipliné et l'armée veille au grain.

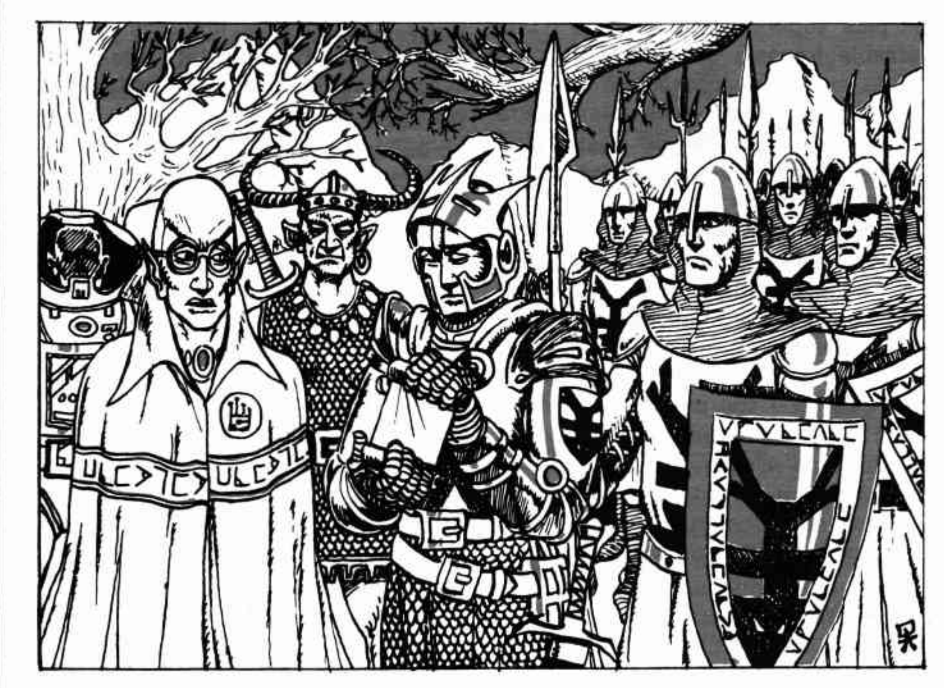
LE CHASSEUR DE PRIMES

Si le crime est assez grave et le coupable en fuite, le régent peut décider d'émettre un avis de recherche doté d'une prime concernant le fugitif. Le système a été repris plus tard aux Etats-Unis avec le succès que l'on sait. Il est important de savoir que tous les coupables qui ont été expulsés du territoire tombent automatiquement sous le coup de tels avis de recherche quand ils franchissent à nouveau la frontière. A bon entendeur...

J'espère que cet article vous aura fait entrevoir une nouvelle facette de l'adjectif 'Loyal'.

Judiciairement vôtre.

Juge Roy Bura





LA DERNIÈRE CHANCE



DUO SCENARIO

Ce scénario est prévu pour être joué avec les règles d'AD&D, de Légendes de la Table Ronde ou RuneQuest, en duo, c'est à dire avec un maître de jeu et un joueur. Vous pouvez utiliser l'un de vos personnages déjà existant ou bien incarner Hurligan, le voleur pré-tiré décrit plus loin. Nous vous proposerons désormais tous les mois une aventure duo où vous retrouverez Hurligan.



Hurligan, lisez son histoire p.46

LE CADRE

Strân est une ville sans loi ou la plus noire misère cotoie le luxe le plus effréné. Les riches propriétaires doivent faire garder leurs palais par des mercenaires car il n'existe à Strân ni armée, ni police.

Comme la *Tanelorn de Moorcock*, Strân existe simultanément dans plusieurs univers. Cette situation privilégiée favorise le commerce : le port de Strân accueille des vaisseaux venus des mondes MURN, VOITALJ, GARNAL, GLORANTHA... sans oublier notre bonne vieille Terre, au douzième siècle après Jésus-Christ.

Si vous jouez à *La Table Ronde*, situez Strân au large de l'Afrique, à la pointe orientale d'un continent aujourd'hui disparu. Les géographes d'Europe médiévale ignorent l'existence de cette terre éloignée. Il arrive pourtant qu'un navigateur audacieux atteigne Strân, ou que la tempête y pousse un vaisseau pirate désemparé.

LE PERSONNAGE

Vous pouvez utiliser le personnage pré-tiré d'Hurligan (voir encadré), ou n'importe quel autre s'il remplit les conditions suivantes :

- être dénué de scrupules
- se trouver à Strân sans argent ni ressources, et réduit aux dernières extrémités
- avoir assez d'expérience pour affronter seul des situations périlleuses

LA MISSION

Dans l'arrière-salle d'une taverne, Elial Nurg, agent recruteur de la guilde, explique au PJ ce qu'il attend de lui :

"Tu dois tuer un riche armateur nommé Shalidon Vonderstal. Il est invité ce soir à une fête masquée donnée par le noble

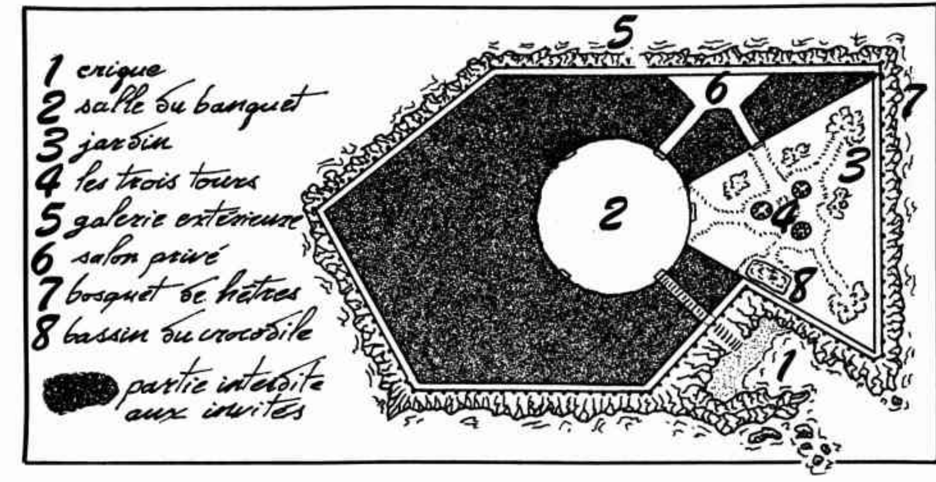
Ashgal Cranord. Tu y seras aussi. Vonderstal portera un masque de loup, mais comme il ne sera pas le seul, voici d'autres détails pour l'iden- tifier : il ne boit et ne mange jamais en public, se sert rarement de sa main gauche, et très maladroitement. Au cours de la soirée, il s'intéressera de près à une femme brune vêtue d'un manteau de soie rouge."

Avant de quitter le PJ, Elial Nurg lui remet une invitation à la fête, un lacet d'étrangleur en cheveux tréssés, et un masque de loup couvrant les yeux, le nez, le front, et les joues. Nurg assure au PJ que sa future victime portera un masque identique.

LES DESSOUS DE L'AFFAIRE

Armateur honorablement connu, Shalidon Vonderstal est aussi le chef suprême des assassins de Strân. Seuls ses proches lieutenants et ses gardes du corps connaissent le secret de sa double identité. Les autres membres de la guilde, Elial Nurg en particulier, l'ignorent complètement.

Aussi, quand un mari jaloux contacte la guilde pour faire assassiner l'armateur Vonderstal, Elial Nurg accepte le contrat et recrute aussitôt un executant. Le PJ se trouve donc dans une situation aussi absurde que périlleuse : engagé par la guilde des assassins pour tuer le chef suprême de cette organisation.



LE PALAIS

Le palais d'Ashgal Cranord n'est pas le plus grand ni le plus beau de la ville mais il est agréablement situé. Juché sur un rocher, à l'entrée du port, c'est un édifice de marbre blanc sans étage, entouré d'une galerie à colonnade qui surplombe la mer. Son architecture simple et dépouillée contraste avec le relief chaotique du rocher qui le porte. Trois tours couvertes d'un revêtement métallique surmontent le palais. Elles élèvent à deux cent mètres de haut des plates-formes par un réseau de passerelles suspendues.

7 HEURE DU SOIR

Les invités sont conduits sur l'îlot par une flottille de petites embarcations manoeuvrées à la godille par des esclaves. Ils débarquent dans une petite crique, gravissent un escalier et pénètrent dans la salle du banquet : une pièce immense, brillamment éclairée par des milliers de flambeaux. Elle s'ouvre à l'est sur un jardin touffu, avec des tonnelles et des bosquets propices aux rendez-vous galants.

Pour l'heure, les invités restent dans la salle. Les uns se tiennent debout, une coupe à la main, les autres sont assis sur un gigantesque boudin gonflé d'air qui fait plusieurs fois le tour de la salle (c'est un intestin de baleine).

Le PJ ne compte pas moins de trente invités portant un masque de loup. La foule est trop dense pour qu'il puisse identifier Vonderstal, mais patience ! Tout vient à point pour l'homme qui sait attendre...

Les invités remplissent leurs coupes à trois fontaines qui déversent des flots de breuvages parfumés :

- Le vin du bucentaure, pétillant, léger, aiguise l'esprit et inspire le désir de briller en société
- La liqueur de Sarvinia provoque l'euphorie et endort l'agressivité. Le PJ qui en boit n'a plus la moindre envie de commettre un meurtre. Il peut se contraindre à passer à l'action en faisant un gros effort de volonté, mais après avoir porté le premier coup, il est pris de nausées et laisse tomber son arme.
- L'elixir de Xontal attise le désir et enivre les sens.

Le PJ remarquera peut-être trois personnages austères, masqués de noir et vêtus de gris. Ils ne boivent pas, parlent peu, et n'accordent aucune attention aux femmes. (Note au MJ : ces trois hommes sont Lancelot, Perceval et Galaad, qui ont quitté la cour du Roi Arthur pour entreprendre une quête mystique. Après avoir bravé maints périls et affronté la fureur de l'océan, ils sont venus à Strân pour mettre leur chasteté à l'épreuve.)

Si le PJ s'introduit dans les parties du palais fermées aux invités, il traverse des couloirs où ronflent des esclaves affalés, et pénètre dans des chambres somptueuses où dorment des créatures de rêve (Ashgal Cranord a fait droguer ses concubines et ses esclaves les moins sûrs afin qu'ils ne profitent pas de la fête pour s'évader). Toutes les fenêtres donnant sur l'extérieur sont obstruées par des volets d'acier. Dans l'obscurité rodent des esclaves aveugles armés de lames effilées. Ils repèrent les torches et les lanternes à la chaleur qui s'en dégage. Embusqués sur le passage du PJ, ils essaient de trancher du premier coup la main qui tient la lumière. Grâce à leur parfaite connaissance des lieux et leur ouie surdéveloppée, ils combattent dans le noir sans malus.

Si le PJ désire quitter cette partie du palais, il trouve facilement une porte donnant sur la galerie extérieure, le jardin ou la salle du banquet.

NEUF HEURE DU SOIR

On sert les premiers plats au son des flûtes et des violons : langues de rossignol nappées de lactence de lamproie, talons de chameaux aux épices d'Arabie, poissons bleus servis tout frétillant dans l'assiette...

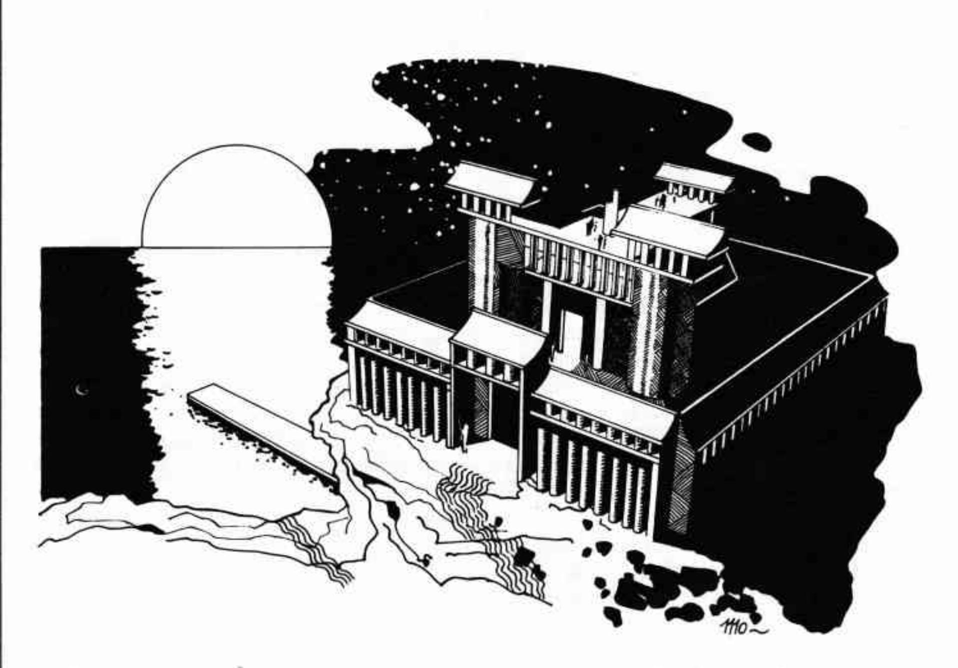
Un système de lambris tournant laisse tomber du plafond une pluie de roses et de violettes. Le sol se couvre d'un tapis odorant, et les convives ivres-morts périssent étouffés sous les pétales si personne ne prend soin d'eux.

Au cours du repas, le PJ peut se trouver confronté aux situations suivantes :

- *Une femme au masque de chien* glisse un billet dans sa main et s'éloigne sans mot dire. Le billet contient ce message : "Je connais les raisons de ta présence ici. Je t'attends à minuit dans le bosquet de hêtres, près de la tour nord"

Le PJ qui va au rendez-vous tombe aux mains des prêtresses de Shaal-Ugur, la déesse lubrique à tête de chienne. A la suite de cette expérience enrichissante, mais particulièrement éprouvante, il reste deux jours dans le coma.

- *Une corpulente rombière* au visage dissimulé par un masque d'autruche aborde le PJ. Elle interprète une simple réponse polie comme une avance, et ne quitte plus le malheureux personnage d'une semelle. Bruyante, maladroite, agressivement possessive, elle





risque de faire échouer tous ses plans.

- *Un ivrogne vacillant*, portant de travers un masque de spermnogyre belliqueux, confond le PJ avec l'ennemi mortel qu'il recherche depuis vingt ans: "Souviens-toi du désert de la Mort Salée ! Tu m'as lâchement abandonné, sans eau et la jambe cassée, alors que les schlurs antropophages tournoyaient dans le ciel ! Mais j'ai survécu et maintenant tu vas payer !"

L'homme se précipite sur le PJ, un poignard à la main. Il est trop ivre pour être dangereux, mais ses gestes désordonnés peuvent crever le boudin sur lequel les convives sont assis (une chance sur quatre). Sous les huées, les deux fauteurs de troubles - ivrogne et PJ - sont trainés à travers la salle. On les enferme dans une cage dorée suspendue au plafond. Ils y restent enfermés jusqu'à l'arrivée du roi de la fête.

Le même sort est réservé aux convives qui commettent un impair : ôter son masque ou arracher celui d'une autre personne, demander son nom à quelqu'un ou révéler le sien.

ONZE HEURE

Cors et trompettes retentissent : le roi de la fête fait son entrée sur un char tiré par un crocodile géant. Entouré par quatre assesseurs aux masques de porc, il distribue les gages aux prisonniers. La peine peut être légère : boire plusieurs coupes sans respirer, par exemple. Mais si le roi de la fête est de mauvaise humeur, il décide de faire combattre un prisonnier contre son crocodile. L'homme affronte le saurien dans le bassin du jardin, armé d'un simple bâton et les gestes ralentis par l'eau qui monte jusqu'à sa poitrine. Si cette mésaventure arrive au PJ laissez-lui une chance de réussir une manoeuvre désespérée :

- bloquer les machoires du monstre en y glissant son bâton
- saisir la gueule de la bête à l'instant où elle ferme les machoires. (les muscles qui permettent au crocodile d'ouvrir la gueule sont très faibles).

Il y a une chance sur deux pour que les chevaliers d'Arthur s'approchent du bassin pendant le combat et viennent en aide au PJ.



MINUIT

Après avoir rendu la justice, le roi de la fête se lève et jette par poignées des carrés de parchemins. Ce sont des bons qui peuvent être échangés contre un esclave, une coupe en or, ou une invitation à une autre fête. Tandis que la foule s'arrache les billets, les invités de marque fuient la bousculade et quittent la salle par une porte dérobée. Tous portent un masque de loup semblable à celui du PJ. Si ce dernier leur emboite le pas, personne ne l'arrête. Il pénètre à leur suite dans un luxueux salon ouvert sur la galerie extérieure. Huit invités (neuf en comptant le PJ), ont choisi d'y poursuivre la fête loin du tumulte de la grande salle :

- Shalidon Vonderstal
- Ashgal Cranord, le propriétaire du palais
- Eliagal Morshentoï, l'une des plus grosse fortune de Strân, et Talbur Djonegoï, son premier secrétaire.
- Deux hommes taciturnes, chaussés de courtes bottes lacées à la cheville. Ce sont les gardes du corps de Vonderstal négligement appuyés contre un pilier, ils jettent de fréquents regards vers les portes et la galerie.
- Deux femmes, dont une séduisante brune vêtue d'un manteau de soie rouge.

Un esclave apporte à chaque invité une coupe d'onyx. L'usage veut que l'on brise la coupe après avoir bu son contenu. Le PJ remarque deux convives qui ne boivent pas et gardent leurs coupes dans la main droite. Ces hommes sont Shalidon Vonderstal et Eliagal Morshentoï. Eliagal fait une cour empressée à la femme brune, qui semble accueillir favorablement ses avances. Plus tard, Shalidon s'approche à son tour et échange quelques mots avec elle. Si le PJ prête l'oreille, il entendra la femme donner successivement deux rendez-vous à la même heure : à Eliagal, dans le bosquet de hêtre où officient les prêtresses de Shaal-Ugur, à Shalidon, au sommet des tours... Mais la femme a parlé si bas que la localisation du second rendez-vous échappe au PJ. Par contre, s'il est psychologue, il devinera que c'est à Shalidon qu'elle a décidé d'accorder ses faveurs. Elle n'ira pas au premier rendez-vous, qu'elle a donné par simple caprice.

Les invités quittent le salon : la femme au manteau rouge prend le couloir qui mène au jardin, Shalidon et ses gardes du corps sortent par la galerie extérieure, les autres regagnent la salle du banquet par la porte dérobée.

Le meilleur choix que le PJ puisse faire est de suivre la femme. Elle mon- te jusqu'au sommet des tours et s'accoude au parapet. Sous la lumière de la lune, la ville s'étire des blanches falaises de la Visitation au parc de la Tête de l'Os. C'est un fouillis de ruelles et d'immeubles, où s'élèvent de loin en loin les tours d'un palais et les hautes superstructures des édifices de jeu public.

Shalidon rejoint la femme au bout d'un quart d'heure. Si le PJ ne le tue pas du premier coup, le chef de la guilde dégaine son poignard. Au cours du combat, il essaie d'attirer son adversaire sur les passerelles suspendues : insensible au vertige, Shalidon espère prendre l'avantage sur ce terrain. D'autre part, il veut attirer l'attention de ses gardes du corps restés dans le jardin.

Il faut dix minutes pour atteindre le sommet d'une tour au pas de course. Rappelons qu'il y a trois tours et seulement deux gardes du corps : le PJ dispose toujours d'une issue pour prendre la fuite. Les assassins n'hésiteront pas à le poursuivre dans toutes les parties du palais. Le roi de la fête n'interviendra que si les combattants

empêchent les invités de s'amuser, ou couvrent la musique de leurs cris.
Les assassins choisiront peut-être d'aller directement à la crique pour empêcher le PJ d'embarquer. Si ce dernier a la patience d'attendre trois heures du matin, un évènement inattendu lui permet de s'échapper : dans la salle du banquet, le roi de la fête réuni quinze soûlards et autant de prostituées, et se livre à une parodie obscène des rites de la chevalerie. C'est plus que Lancelot, Galaad et Perceval ne peuvent supporter. Pleins d'un juste courroux, ils se jettent sur les impies en brandissant leurs épées étincellantes. Les convives refluent en désordre vers les embarcations mouillées dans la crique. Dans la confusion, le PJ peut tromper la surveillance des assassins et regagner la ville.

HURLIGAN : LE BACKGROUND

Hurligan est le personnage que vous allez pouvoir incarner dans une série de scénarios duos, qui paraitront chaque mois dans Graal. A travers toutes ces aventures à venir, il vous appartiendra de lui donner de l'étoffe, de la consistance, bref une personnalité. Néanmoins, pour vous donner des repères, voici quelques éléments biographiques qui vous permettront de cerner le personnage et de le faire vôtre.

Hurligan a le front haut et les traits délicats, de larges mains blanches qui trahissent ses origines aristocratiques. Sur son front pend une mèche brune qu'il ramène souvent en arrière d'un geste un peu affecté. Ne vous fiez pas à ses manières nonchalantes : Hurligan ressemble à ces chats capables de dormir à longueur de journée et de bondir toutes griffes dehors dès qu'on les effleure.
Fils dévoyé d'une illustre famille, Hurligan est corrompu dès son plus jeune âge par l'oisiveté et le luxe. Ses parents, pourtant, lui font donner une éducation soignée. Les meilleurs professeurs lui enseignent les langues anciennes, la musique et l'escrime. Elève doué mais paresseux, Il se détourne vite de l'étude pour fréquenter assidûment les tavernes. Il se lie d'amitié avec les truands, joue pour tromper son ennui et perd de lourdes sommes. C'est l'engrenage : compromis dans une sordide affaire d'escroquerie, il n'échappe au bagne qu'en dénoncant ses complices. On le condamne à l'exil, sa famille le renie et il se trouve réduit à ses seules ressources. Pour échapper au travail il se fait successivement voleur, marchand, brigand et pirate. Mais une noire malchance fait sombrer toutes ses entreprises. Après bien des vicissitudes, il échoue sur les quais de Strân, réduit à la mendicité et près de sombrer dans l'alcoolisme. Elial Nurg, agent recruteur de la guilde des assassins, le relève du caniveau pour lui faire une proposition inespérée...

DENOUEMENTS POSSIBLES

- *Traqué par ses ennemis, le personnage plonge dans la mer du haut de la galerie extérieure.* Le courant l'entraine vers le large. Il est recueilli par les marins des forteresses flottantes qui gardent l'entrée du golfe de Strân. Ces derniers ont besoin de rameurs, et enchainent l'infortuné PJ au banc de nage.
- *Le PJ parvient à regagner Strân.* Le lendemain, il retrouve Elial Nurg mais ce dernier ne lui verse que la moitié du prix convenu :
"Notre organisation est en cours de restructuration, explique Nurg, embarrassé. Pour le moment je ne dispose que de cette somme, mais patientez quelques jours et je vous verserai le solde."
Comme Elial Nurg quitte la taverne, le regard du PJ se pose sur ses bottes et il se souvient que les gardes du corps de Shalidon portaient exactement les mêmes (elles sortent de l'atelier d'un maître bottier, fournisseur attitré de la guilde). Cet indice devrait intriguer le PJ. S'il poursuit l'enquête, il pourra découvrir ce qu'Elial Nurg ignore encore, à savoir la véritable identité de Shalidon Vonderstal.
Le surlendemain du meurtre, les funérailles de Vonderstal sont célébrées avec une pompe extraordinaire. Si le PJ a la curiosité d'y aller, il voit de riches armateurs, des capitaines et des marins suivre le cortège, mais aussi des individus dont les visages couturés de cicatrices et les longs poignards laissent deviner la profession. Par ailleurs, une rumeur de taverne apprend au PJ que les assassins de Strân s'entredéchirent pour choisir un nouveau chef. Ce sera chose faite quatre jours après la mort de Vonderstal. Le nouveau maître de la guilde se fera un devoir d'enquêter sur la mort de son prédécesseur et découvrira vite la vérité. Jugés coupables, sinon responsables, Elial Nurg et le PJ seront étranglés dans les caves de la Maison des Assassins. Mais un personnage avisé aura depuis longtemps quitté la ville, même s'il lui faut renoncer à la moitié de la somme qui lui est due.

Alexis Lang



HURLIGAN

AD&D Assassin 9° - Voleur 7° ; Align : CN ; PV : 40 ; F : 17 I : 15 S : 6 D : 18 C : 11 Ch : 14
pickpocket : 70% forcer les serrures : 67% trouver / désamorcer les pièges : 55% se déplacer en silence : 65% se cacher dans les ombres : 53% écouter : 25% escalader les murs : 94% décrypter : 35%

Table Ronde combat :5 magie : 0 artistique : 2 communication : 4 perception : 6 mécanique : 4 nature : 1 foi : 0 physique : 10 psychique : 8 fatigue : 28 aura : 8
épée (18) armes de poing (19) agilité (17) escalade (12) pièges (14) nager (11) surprendre (9) musique (10) éloquence (12)

RuneQuest III F : 17 C : 11 T : 12 I : 17 P : 6 D : 18 A : 14
furtivité (+10) : hide : 43 ; sneak : 55 *agilité (+10)* : climb : 84 ; dodge : 70 ; jump : 63 ; swim : 50 *communication (+7)* : orate : 30 ; sing : 20 *connaissance (+7)* : evaluate : 28 *manipulation (+19)* : conceal : 28 ; devise : 48 ; sleight : 51 *perception (+6)* : listen : 30 ; search : 48 ; scan : 30 *armes (19-10)* : épée à 1 main : A : 45, P :35 dague : A : 60, P : 50 dague lancée : A : 50

CROCODILE GEANT
AD&D : CA : 4 PTCA0 : 13 Dom : 3-18 / 2-20 DV : 7 PV : 47
Table Ronde : Fatigue : 44 Dents : (15) Queue : (16) Attaques : 2 ap Dommages : 2 mr
RuneQuest : F : 27 C : 20 T : 27 I : 3 P : 11 D : 7 PV : 24 Fat : 47 Pts mage : 11 SRdex: 4 Agi : -11 Fur : -21 Man : -1 Per : -1
Morsure : S : 7 ; A : 49 ; Dom : 1d10+2d6 Queue : S : 7 ; A : 29 ; Dom : 2d6 + knockdown 1att / rd.

SHALIDON VONDERSTAL
AD&D : Assassin 14° CA : 7 PTCA0 : 14 Dom : 1d4+3 (dague +3) PV : 53
Table Ronde : Fatigue : 24 Armes poing : (25) Sens : (14)
RuneQuest : F : 15 C : 18 T : 13 I : 15 P : 14 D : 19 A : 10 Vit : 3 PV : 16 Fat : 33 Pts magie : 14 SRdex : 2 *Agi : +9* climb : 95 ; dodge : 90 *Com : +7* *Con +5* *Fur : +2* Hide : 90 ; sneak : 90 *Man : +17* Conceal : +95 ; devise : 80 *Per : +11* Listen : 70 ; Scan : 65
Dague : S : 7 ; A : 85 ; P : 75 ; Dom : 1d4+2+1d4 Dague lancée : S : 2/7 : A : 90 ; Dom : 1d4+1d2
Magie : +14 Damage boosting : 40%.

GARDES DU CORPS
AD&D : Assassins 6° PTCA0 : 19 Dom : 1d4 poison D PV : 22
Table Ronde : Fatigue : 20 Armes de poing : (25) Sens : (14)
RuneQuest : F : 13 C : 16 T : 12 I : 14 P : 14 D : 16 A : 10 Vit : 3 PV : 14 Fat : 29 Pts magie : 14 SRdex : 2 Agi : +6 Com : +6 Con : +4 Fur : 0 Man : +12 Per : +9
Dague : S : 7 ; A : 75 ; P : 60 ; Dom : 1d4+2+1d4 Dague lancée : S : 2/7 ; A : 80 ; Dom : 1d4+1d2
Magie : +11 Venom : 35%.



multijeux

SCENARIO

Ce scénario est une aventure urbaine, conçue pour deux à quatre personnages voleurs ou apparentés. Il consiste en deux parties : l'une permettra aux PJ de faire preuve de leurs talents de cambrioleurs, l'autre les obligera à se servir de leurs petites cellules grises pour se sortir du pétrin.

GARGANTYR

Les aventuriers sont à court d'argent, comme d'habitude, et en quête de sensations fortes. Leurs récentes pérégrinations dans des régions désolées et à travers des souterrains mal fâmés leur ont donné le plus vif désir de quelque bon petit casse juteux ; après tout un voleur n'est jamais plus à son aise qu'en ville.

Les voici qui arrivent à Gargantyr, une des plus opulentes ville du pays-au-quarante-huit-cités. Sise en bordure d'un pays prospère et des Steppes Grises, Gargantyr est une ville active, bien protégée par de hautes murailles au sommet desquelles patrouille une milice vigilante. La cité est célèbre pour l'homme qui est à sa tête, l'Archonte Unus Deliambas, un fervent défenseur de la loi et de l'ordre qui depuis quinze ans qu'il la dirige a structuré et hiérarchisé la société de Gargantyr. Le commerce a énormement profité de cette évolution et la guilde des marchands de Gargantyr est l'une des plus puissantes et actives de la région.

Il est bien évident qu'il est possible aux MJ de faire jouer ce module dans n'importe quelle ville qui leur conviendrait mieux, du moment qu'il y règne un certain ordre.

Les PJ, en entrant dans la ville, se sont entendus signifier par les gardes qu'ils feraient bien de laisser leur armement lourd à l'auberge où ils descendraient. Et de fait, en ville la plupart des gens circulent sans armes ou tout au plus avec une dague ou une épée courte. En flânant à travers les rues dont les plus importantes sont pavées de pierre (les autres l'étant en bois), les aventuriers ne peuvent que constater la richesse de la cité : les habitants, même les plus humbles des artisans, sont correctement vêtus, les arrière-cours des maisons sont propres, les commerces nombreux et florissants si l'on en croit les prix élevés (+20% aux tarifs "villes" habituels), les mendiants et les loqueteux quasi-inexistants car jetés hors des murs de la ville par la milice nombreuse et disciplinée qui quadrille incessamment la cité. Les PJ trouveront facilement à se loger dans une des nombreuses auberges qui hélas semblent toutes s'être mises d'accord pour pratiquer des prix prohibitifs. Comme il faut payer d'avance, si les PJ sont fauchés, quelques petits "*pick-pockets*" dans la cohue d'une place de marché ou la bousculade d'une queue devant une épicerie fine devraient leur permettre de subvenir à leurs besoins immédiats - et de revenir aux bonnes vieilles habitudes.

A LA RECHERCHE D'UN JOB

Après avoir questionnés innocemment quelques habitants et leur flair de professionnels aidant, les PJ finiront par découvrir dans une petite rue coincée entre deux axes caravaniers, une taverne, l'Oeuf Pourri, qui présente toutes les caractéristiques d'un rendez-vous pour coupe-bourses : une entrée discrète, une sortie de secours, un éclairage tamisé, de petits boxs abrités des regards et une arrière-salle confortable. Là, il leur suffira de demander au tavernier avec un clin d'oeil complice si "il y a du travail en ville" pour qu'en début de soirée, après quelques chopes de bière, un homme se dirige vers leur table. Il dit s'appeler *Vesper* et a peut-être à leur proposer un travail "tout à fait dans vos cordes". Si dans la journée les PJ ont soulagé quelques bourgeois de leurs biens, ils auront été remarqués par un tireur sous les ordre de Vesper à qui il aura raconté ce fait ; après quelques questions générales, Vesper en viendra au but, sinon il "sondera" les aventuriers pendant un peu plus longtemps.

La mission que Vesper propose aux PJ est simple : il s'agit d'aller cambrioler un riche marchand du nom de *Neru Castigan* qui montre des signes extérieurs de richesse considérables. Vesper dit ce qu'il sait de Castigan et de l'endroit où il habite (cf plus loin) et accepte de fournir aux aventuriers le matériel dont ils ont besoin (pas d'objets magiques évidemment). Il est aussi extrêmement clair quant aux conditions de travail : la guilde de voleurs de Gargantyr ne supporte pas la concurrence d'indépendants. Ce travail est commandité par elle et en tant que tel, 50% des bénéfices lui reviendront ; c'est à prendre ou à laisser. Le coup est prévu pour dans deux jours, à la nuit tombée, ce qui laisse 48 heures aux PJ pour le préparer. Si les aventuriers acceptent, Vesper leur donne rendez-vous dans trois jours, au petit matin, ici-même à l'Oeuf Pourri, avec le butin.

Ce que Vesper ne dit pas aux PJ, c'est la raison pour laquelle la guilde s'intéresse à Castigan : elle le soupçonne d'exercer d'autre activités que le commerce, et entre autre la contrebande.

Vesper précise d'ailleurs qu'en plus des objets de valeur, les aventuriers doivent s'introduire dans le bureau du marchand et rafler tous les papiers et documents qu'ils trouveront ; si ceux-ci s'avèrent interessants ils seront payés un bon prix.
Ils serait regrettable que les PJ refusent l'offre de Vesper, exaspérés par l'idée de travailler pour une guilde et de ne toucher que la moitié du butin. Outre qu'ils passeraient à côté d'un bon scénario, ils encourraient l'ire de la guilde s'ils avaient le malheur de travailler en indépendants : cela signifirait la mutilation pour chacun d'eux.



NERU CASTIGAN

Castigan est un homme d'une cinquantaine d'années, aux traits sévères et au regard bleu fixe. Il a contribué à l'essor de Gargantyr et en est maintenant l'un des marchands les plus riches. La guilde, dont l'attention a été attirée par quelques rumeurs et certains comportements étranges de Castigan se trompe pourtant à son sujet :, il n'exerce aucune activité illégale ; au contraire, il est même l'un des piliers de la loi et de l'ordre dans la cité puisqu'il fait partie du Conseil Secret de l'Archonte. En effet, Unus Deliambas s'est entouré d'un cercle de personnages influents qui le conseillent dans la gestion de la cité et par mesure de prudence l'identité des membres du Conseil est tenue secrète. Personne n'ignore que le Conseil existe mais nul ne sait ne serait-ce que le nombre de ses membres. Or Castigan en fait partie et il est même tout particulièrement chargé de démanteler la guilde de voleurs, dernier obstacle d'importance à Gargantyr au règne de la loi et de l'ordre. Ainsi la guilde, sur la base d'un faux soupçon, envoie lès aventuriers ignorant de tout cela cambrioler son pire ennemi. De cette situation vont surgir moult complications...

LE MAISENTREPOT DE NERU CASTIGAN

Les PJ ont donc deux jours pour repérer les lieux et pour établir un plan. S'ils n'ont pas fait de cambriolage depuis quelque temps, ne pas hésiter à leur conseiller de s'entrainer un peu au préalable : escalader la façade de quelque maison désertique, se déplacer silencieusement sur un plancher en bois, autant d'exercices qui ne pourront que leurs être bénéfiques et qui pourront aboutir éventuellement à des situations cocasses.
Voici ce que Vesper apprend aux aventuriers : Neru Castigan habite dans le quartier du canal, dans la partie est de Gargantyr. Il s'agit d'un petit quartier traversé de part en part par un large canal (20m) auquel sont adossées les maisentrepôts des principaux marchands de la cité. Les maisentrepôts sont une idée originale et pragmatique qui a fait fureur à Gargantyr. Il s'agit de vastes entrepôts au sommet desquels sont construites sur un ou deux étages les maisons personnelles des marchands. L'activité commerciale est ainsi facilitée. Les marchandises sont livrées soit par caravane, soit par bateau. Ce quartier est rendu fort pittoresque par le mélange de personnes qu'on y trouve : les femmes de la haute bourgeoisie commercante, accompagnées de leurs servantes, y côtoient de rudes caravaniers des Steppes Grises aux vêtements sombres et à la moustache pendante, les dockers reconnaissables à leurs canotiers à pompons y voisinent avec des clercs pressés perdus dans des comptes sans fins. Le jour il y règne une activité intense ; la nuit, une fois les entrepôts verrouillés le bruit de bottes et de ferraille des patrouilles de la milice rassure les habitants.



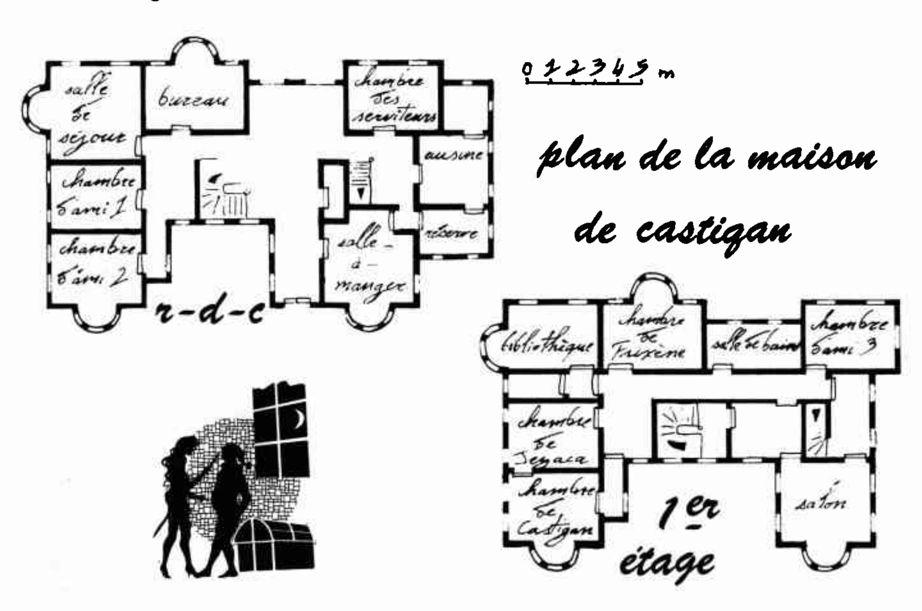
Le maisentrepôt de Neru Castigan est l'un des plus massifs. Il est séparé d'une bonne vingtaine de mètres de chaque côté de ses voisins, espace mis à profit par les caravaniers pour y laisser leurs chariots. On accède à l'entrepôt proprement dit sur le devant par une vaste porte à double battant suffisamment large pour permettre à deux chariots de s'y tenir côte à côte, tandis qu'à l'arrière un débarcadère mène à l'intérieur. L'entrepôt fait douze mêtres de hauteur. Sur le toit est construite la résidence de Castigan. C'est une maison à un étage, entourée d'un petit jardinet (Castigan est parait-il très fier d'avoir su aménager un jardin en haut) à laquelle on accède par un escalier partant de la droite de l'entrepôt, à l'intérieur.
Vu l'activité règnant ici dans la journée, les PJ n'ont quasiment aucune chance de réaliser leur coup à ce moment là. Ils devront donc attendre l'obscurité. S'ils restent espionner le maisentrepôt la nuit précédent le cambriolage, ils remarqueront que les patrouilles de milice (six hommes) se succèdent régulièrement toutes les demi-heures et qu'une patrouille fluviale passe toutes les heures. Ils s'apercevront aussi qu'une pièce au rez-de-chaussée de la maison (le bureau) reste éclairée fort avant dans la nuit (Castigan met ses comptes à jour) et surtout qu'à la nuit tombée deux superbes molosses sont lachés dans le jardinet. Si les aventuriers se présentent à l'entrepôt dans la journée, déguisés et se faisant passer pour des marchands, le gardien, un vieux ronchon, ne les laissera pas entrer très loin et appellera le clerc particulier de M. Castigan qui "traite des affaires en l'absence de monsieur". S'ils essayent de se faufiler discrètement à l'intérieur, ils risquent fort de se faire prendre et en seront quitte pour une bonne bastonnade suivie d'un joli sermon et seront remis aux mains de la première patrouille de milice qui se présentera.

LE CAMBRIOLAGE

Les PJ ont deux options : soit ils essayent de pénétrer dans l'entrepôt



pour monter de là à la maison, soit ils tentent une petite escalade.
Vouloir entrer dans l'entrepôt la nuit tombée est difficile. Il n'y a pas de fenêtres et les portes sont fortement verrouillées. Une solution consiste à s'infiltrer à l'intérieur dans le désordre de la fermeture et de se terrer dans un coin. Durant la nuit il ne reste sur place que deux gardes qui malheureusement détiennent la clef de la porte qui ferme l'escalier montant vers la maison (serrure solide : -20% pour la forcer). L'entrepôt est rempli de marchandises qui ont certes de la valeur, mais bien peu pour des voleurs (épices, tissus...).
La solution la plus évidente est de grimper jusqu'au sommet. La nuit est belle mais quelques nuages masquent parfois la lumière de la lune. Les aventuriers auront besoin d'une corde et d'un grappin car les murs sont lisses. Les témoins éventuels de cette ascension pourront être des couche-tard rentrant chez eux (si vous êtes vicieux), un ou deux caravaniers qui passent la nuit dans leur chariot et que le manque de discrétion des aventuriers réveille et bien sûr les deux molosses qui montent la garde dans le jardin. Ce sont des bêtes superbement dressées, dôtés d'un excellent flair et d'une agressivité qui ne demande qu'à s'exprimer. Dès qu'un PJ apparait au sommet, elles attaquent, heureusement en silence ; elles n'aboyeront que si elles rencontrent de la résistance. Les PJ doivent forcément les éliminer, d'une manière ou d'une autre : soit en les tuant au combat (dangereux et bruyant) soit en les droguant.
Une fois l'obstacle "chiens" passé, les aventuriers traversent le jardinet et arrivent devant la maison. Celle-ci est silencieuse. Tous les volets sont fermés, au rez-de-chaussée comme au premier. Il est pourtant possible d'essayer de les forcer (- 20% et 1 chance sur 4 qu'ils grincent). La porte d'entrée est fermée aussi (-10%). L'intérieur de la maison donne une impression certaine de richesse mais aussi d'austérité. Certaines pièces sont tendues de tapisseries, les meubles sont en bois rare, il y a peu d'objets précieux. Je ne vais pas les détailler ici, ce serait peu intéressant ; quelques vases ou statuettes de valeur devraient être faciles à semer ici ou là





Rez-de-chaussée
- *Cuisine* : quand un PJ ouvre cette porte, une forme noire lui bondit au visage... ce n'est rien d'autre qu'un châton un peu joueur.
- *La chambre des serviteurs* : c'est là que dorment la servante de madame (10%), la cuisinière (40%) et le jardinier-homme à tout faire (30%). Le chiffre entre parenthèses indique leur chance de se réveiller au cas où les PJ se montrent un peu bruyants. La cuisinière a été autrefois garde du corps et si l'un des deux est alerté par un bruit suspect il réveillera l'autre et ils prendront le temps de s'armer sommairement (masse) avant d'enquêter.
- *chambre d'amis 1* : vide
- *chambre d'amis 2* : idem
- *bureau* : une pièce avec un bureau et une armoire de rangement. A peine les PJ auront-ils pénétrés à l'intérieur qu' une voix forte, aiguë et roulant les R déclamera : "Roulez tambours, sonnez trompettes !" Il s'agit du perroquet de Castigan qui accueille invariablement de cette manière toutes les personnes entrant dans la pièce ; et comme c'est la seule phrase qu'il sache dire, il la répète plusieurs fois (et risque ainsi de réveiller tout le monde). En fouillant parmi les affaires de Castigan, les PJ trouveront une bourse avec 80PO ainsi que de nombreux papiers concernant ses activités commerciales (rien d'intéressant en fait).
- *salle de séjour* : quelques objets à grapiller.

Premier étage
- *salle de bains* : Castigan est l'un des premiers à s'être fait installé le tout-à-l'égout, cette invention ingénieuse (d'origine naine dit-on) qui vient d'arriver à Gargantyr. Le système n'est pas encore tout à fait au point d'après l'odeur qui flotte ici...
- *chambre de Jezaca* : c'est la femme de castigan. Elle dort d'un sommeil de plomb. Elle range ses bijoux usuels dans une cassette sur sa table de chevet (valeur 500PO).
- *chambre d'amis 3* : avant même d'y entrer les PJ peuvent entendre des ronflements sonores s'en échapper. Un homme est allongé sur le lit, tout habillé, une bouteille vide à la main ; il empeste l'alcool.
- *chambre de Frixène* : dans un beau désordre. Vide.
- *Bibliothèque* : beaucoup de livres sur le commerce, la géographie, l'histoire.
- *chambre de Castigan* : si les PJ écoutent à la porte avant d'entrer ils entendent un bruit étrange : une sorte de cliquetis métallique intermittent. S'ils entrent, ils découvrent le spectacle suivant : une jeune fille, certainement pas plus de vingt ans, vêtue d'une élégante et courte tunique, une dague au côté, est agenouillée devant un coffre en bois renforcé de métal en train d'essayer d'en forcer la serrure avec un bout de fer.

FRIXENE
A l'entrée des aventuriers, elle étouffe un cri en portant sa main à sa bouche avant de s'exclamer : "Que faites-vous ici ? Vous n'avez pas le droit !" Puis elle bondit sur ses pieds et les menace de sa dague : "Vous êtes des voleurs ? des vrais ? ah c'est merveilleux !" Elle encourage ensuite vivement les PJ à forcer le coffre où "mon oncle range toutes ses affaires importantes". En réponse aux questions des PJ elle répond qu'elle s'appelle *Frixène* et qu' elle est la nièce de "Castigan, ce monstre !". Elle accuse son oncle d'avoir causé la ruine de son "papa chéri" et de l'avoir conduit à la mort. Elle est là pour le venger et assure qu'il y a dans le coffre toutes les preuves des crimes de Castigan. Frixène donne toutes ces explications d'une voix de plus en plus surexcitée ; c'est à ce moment qu'un bruit sourd se répercute dans le maisentrepôt : c'est Neru Castigan qui rentre. Les PJ ont tout intérêt à prendre la poudre d'escampette rapidement. Le coffre, qui



contient un coffret, toute une liasse de papiers et une bourse (200PO) est transportable, mais difficilement. De plus il est piégé : il possède deux serrures, une grande et une petite. Seule la petite est la bonne ; si on touche à la grande un nuage de spores, à peine visible dans l'obscurité, provoque une quinte de toux pendant 1 à 6 minutes chez les PJ se trouvant dans un rayon de 3 mètres et qui ratent un jet sous la constitution. Tous les PJ affectés sont à moitié de leurs compétences durant ce temps ; la toux ne manque pas d'éveiller la cuisinière et le jardinier.
Lorsque les aventuriers décident de partir, Frixène les suplie de la prendre avec eux. Elle dit qu'elle ne peut plus supporter ce tyran, qu'il la battra sûrement, que les PJ seront responsables de sa mort au pire, de sa mise au couvent, qu'elle est jeune et aime l'aventure, qu'elle criera très fort s'ils ne l'emmènent pas, etc.

ON A REUSSI !

Les PJ n'ont rendez-vous à l'Oeuf Pourri que demain matin à l'aube ce qui leur laisse donc les dernières heures de la nuit pour savourer leur réussite. Il est probable qu'ils se retireront dans un lieu sûr pour faire le tri de leur butin. S'ils ont "visité" à peu près toute la maison, ils ont récolté pour environ 5000PO en objets divers. Si les aventuriers ont pris le coffre, ou tout au moins son contenu, voici ce qu'ils découvrent : la liasse de papier n'est constituée que de vieilles factures, d'anciens contrats, etc, bref ce sont les archives des activités commerciales de Castigan, rien d'intéressant. Le petit coffret est large et plat. Il contient, bien protégé par deux feuilles de cuir, un rapport inachevé mais tout de même très complet sur les activités de la guilde de voleurs de Gargantyr. Il y a là la description des différentes "occupations" de la guilde, des adresses et même quelques noms (dont celui de Vesper). C'est signé Neru Castigan. Le document est d'importance et devrait provoquer une longue discussion entre les PJ. Frixène, interrogée, déclarera, une fois remise du choc, qu'elle a toujours cru au fond d'elle-même que son oncle était en réalité un être bon dévoué à une noble cause.
Alors que les PJ décident de la conduite à suivre, la porte de leur chambre (ou du lieu où ils sont) s'ouvre à la volée et plusieurs hommes en armes se précipitent à l'intérieur. Le combat est vain. Les PJ reconnaissent avec étonnement l'homme qui était allongé ivre-mort dans une chambre chez Castigan. Cet homme c'est *Reillac*, le bras droit de Castigan, membre de la police secrète de l'Archonte. Comment est-il arrivé là ? C'est simple. Castigan héberge sa nièce depuis quatre mois, laps de temps durant lequel il s'est aperçu que c'était une mythomane hystérique. Sentant se développer chez elle une folle haine à son égard, il la faisait surveiller par Reillac qui a simulé l'ivresse à l'arrivée des aventuriers. A leur départ, il s'est contenté de les suivre sans problème (il connait bien la ville, pas les PJ). Reillac lui ne donne aucune explication et ordonne aux aventuriers de laisser leurs armes et de le suivre sans discussion. Discrétement, par de petites rues, il les ramène... au maisentrepôt.
Il vous est possible de donner une chance aux PJ d'échapper à Reillac et à ses hommes. Fondamentalement cela ne change rien au déroulement du scénario puisque le problème pour les aventuriers reste le même : que faire avec le rapport ?

LA TRAITRISE OU LA VIE

Neru Castigan "reçoit" les PJ dans son bureau. Là il se fait d'abord restituer tout ce qui lui a été dérobé, à la pièce d'or près, puis il leur fait cette offre : "Vous n'êtes pas sans ignorer la rigueur de la loi de Gargantyr envers les gens comme vous. Rigueur dont je me fais fort de vous faire sentir toute la profondeur et l'inflexibilité... mais peut-être pouvons-nous arriver à un arrangement. Pour être franc, vous pouvez me rendre un service en échange duquel je pourrais oublier votre crime à mon égard. Je veux que vous preniez comme convenu contact avec la guilde et que vous la fassiez chanter : vous n'acceptez de lui remettre les documents compromettants qu'en échange d'une somme importante qui vous sera remise par le maître de la guilde en personne. Pour qu'ils vous croient, bluffez, dites-leur que vous connaissez son identité ou je ne sais quoi. Si grâce à vous j'arrive à capturer ce malfaiteur vous repartirez libre ; autrement..." Tout ce que Castigan sait du maître c'est que c'est un homme et qu'il n'a pas de nez.
Connaissant l'instinct de survie et la moralité des voleurs il y a de fortes chances pour que les PJ acceptent. A partir de là, la tournure que va prendre le scénario dépend essentiellement des actions ou plutôt des négociations qu'ils vont entreprendre ; il n'est donc guère possible de prévoir à l'avance une trame linéaire. Je me contenterai donc de préciser quelques points qui devraient vous suffire à faire face à n'importe quelle situation.

QUE FAIRE ? SE DEMANDE LE RAT PRIS AU PIEGE

Les PJ sont conduits dans une auberge discrète et installés dans une chambre au premier étage. Les seuls autres clients sont en fait des hommes de Reillac qui ne les perdent pas de vue un instant. A l'aube, les aventuriers peuvent aller à l'Oeuf Pourri mais l'un d'entre eux est retenu en otage. Ce sera le cas pour toutes les rencontres avec des membres de la guilde, sauf lors de l'échange. De plus, ils sont filés dans la rue. Les possibilités qui s'offrent aux PJ sont finalement nombreuses.
Ils peuvent essayer de fuir l'auberge, d'échapper à Reillac et à ses cinq hommes et quitter la ville. Seulement : ils sont enfermés dans leur chambre, sans armes, les volets des fenêtres sont bloqués de l'extérieur et les gardes aux portes de la ville ont leur signalement.
Au cours d'une entrevue avec Vesper il peuvent raconter la vérité et décrire la situation en détail. Mais la guilde se doute bien que Castigan a fait faire un double du rapport avant de le laisser aux aventuriers pour leur chantage. Aussi refuse t-elle tout simplement d'accéder aux conditions du chantage et les pauvres PJ feront connaissance avec la dure loi de Gargantyr.
En allant à un rendez-vous avec la guilde les PJ peuvent tenter de semer les hommesde Reillac (3) puis revenir à l'auberge pour délivrer leur camarade ou bien partir en l'abandonnant...

Et ils peuvent jouer le jeu de Castigan. Quand les PJ annoncent la découverte du rapport à Vesper, le matin à l'Oeuf Pourri, celui-ci, après avoir vu quelques preuves élémentaires, semble complétement paniquer ; il bredouille quelque chose à propos d'un supérieur et quitte précipitamment la taverne en fixant rendez-vous le lendemain au même endroit à la même heure. A l'heure dite les PJ rencontrent un homme d'une quarantaine d'années, bien vêtu, d'un calme imperturbable. Tilio discute longuement avec les aventuriers, cherchant à connaitre des détails du cambriolage, demandant à voir toujours de nouveaux extraits du rapport. Il cherche à pousser les PJ dans leurs derniers retranchements (note aux MJ : si un joueur se coupe et révéle quelque chose du plan de Castigan, considérez que c'est le personnage qui s'est trompé). Au bout d'un moment Tilio fixe un nouveau rendez-vous pour le lendemain en affirmant qu'il aura une réponse.



cool hommage à Rainig, lancent des balcons du premier étage des sceaux remplis de liquides divers sur les badauts qui se la coulent douce.

Les caravaniers
Deux nomades, chefs de caravane rivaux, règlent leur compte par champions interposés : les règles sont celles du défi traditionnel des habitants des Steppes Grises : le combat a lieu en trois parties : d'abord une course de chariot.
Ensuite un combat au fouet : chaque nomade doit arracher d'un habile coup de fouet de longues épingles fichées dans le corps de son adversaire, et cela sans le toucher de sa lanière ; le combat se fait en virevoltant sans cesse et en hurlant.
Enfin une bagarre à poings nus ; chaque champion choisit, les yeux bandés, neuf personnes dans l'assistance (qui n'ont pas intérêt à refuser) qui sont liées entre-elles par une cordelette fixée au poignet. Les deux chaines humaines sont mises l'une en face de l'autre et on attend de voir qui restera le plus longtemps debout. Ces affrontements rituels sont très appréciés et suivis par de nombreux nomades ainsi que des Gargantyriens. Il n'est pas rare que la troisième phase dégénère en affrontement généralisé où même la milice est prise à parti.



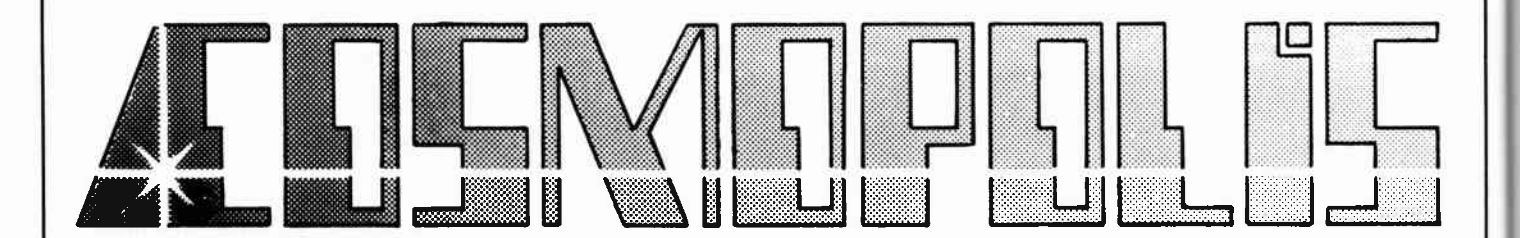
L'ECHANGE
Il faut bien que les PJ prennent conscience qu'en tant que maitres-chanteurs (même forcés) c'est à eux de prendre les initiatives, de fixer les rendez-vous, et entre autre celui où le maitre de la guilde leur remettra l'argent en échange des documents. Le montand de la rançon aura d'ailleurs été âprement discuté par Tilio. Ni Castigan (que les aventuriers n'ont plus vu depuis leur entretien) ni Reillac ne leur donnent d'instruction sur la marche à suivre ; ils se contentent de les surveiller.
Le jour de l'échange tous les PJ sont présents, armés d'épées éméchées (1/2 dégats). L'un deux porte un sac contenant un faux rapport. Les hommes de Reillac sont sur place depuis longtemps déjà, déguisés évidemment. Les PJ doivent trouver le maître de la guilde, s'approcher assez près de lui pour s'assurer de son identité (le nez) et procéder à l'échange tout en faisant un signe discret, convenu à l'avance avec Reillac qui se précipitera alors pour arrêter le maître. Evidemment le lieu du rendez-vous est aussi truffé de voleurs (Tilio et ses hommes), ce qui risque de conduire à une bataille rangée.
Là encore les PJ ont de nombreuses possibilités d'action : aider le maître de la guilde, l'arrêter au contraire, etc. Tilio lui a reçu des instructions précises : il doit liquider les maitres-chanteurs. Quant à Reillac après avoir arrêté le maitre il doit en faire autant des PJ : personne n'échappe à la loi à Gargantyr et Castigan entend bien les faire comparaitre devant le tribunal pour effraction, cambriolage, traitrise et chantage (ça vaut bien 5 ans de prison, 10 ans de travaux forcés et l'amputation d'un membre, au bas mot). L'intérêt des aventuriers est donc, on l'aura compris, de profiter de la confusion finale (et si elle n'existe pas de la créer) pour s'esquiver. Ceci dit, comme ils ne connaissent guère la cité voici une brève description de quelques lieux publics, lieux dont ils auront entendu parler d'une manière ou d'une autre.

Le marché aux bestiaux
Non loin de la porte nord de Gargantyr le marché aux bestiaux est une vaste enclave fort pittoresque. Là de bonnes bêtes d'élevage grasses à souhait jouxtent des Tchirindys, ces animaux étranges mi-poneys mi-kangourous d'une grande résistance qui ne vivent que dans les Steppes Grises et dont les nomades font un commerce actif avec les chefs de caravane de tout le pays-au-quarante-huit-cités. Plus prosaiquement on trouve là aussi des chevaux. Le rendez-vous est fixé dans une large allée bordée d'enclos où circulent acheteurs et vendeurs.

Le couvent St Rainig
Ce couvent dédié à Rainig, dieu de la pluie et de tout ce qui coule (le sang, la lave, les bateaux) est généralement fermé. Mais ces jours-ci a lieu la grande fête annuelle de l'Abondante Pluie. Le couvent est ouvert à cette occasion à tous les adorateurs de Rainig. La fête consiste à se réunir, boire beaucoup, discuter, et prier ; tous les quart d'heure les religieuses, en un

NOTES DE FIN
Ne soyez pas inquiet pour le maitre de la guilde ; ce n'est pas lui qui vient au rendez-vous mais un pauvre hère auquel il a tranché le nez et qu'il a obligé par des menaces à prendre sa place.
Le scénario est très ouvert et si les joueurs prennent des initiatives non prévues ici, pas de panique et improvisez : vous avez à votre disposition les éléments pour parer à toutes les situations. Il vous est possible par exemple de détailler le rapport de Castigan sur les activités de la guilde en prenant comme base l'article "le crime sans châtiment" (cf p.28).
Une aventure de voleurs étant jouable avec n'importe quel jeu médiéval-fantastique j'ai préféré ne pas donner de caractéristiques pour un jeu précis. Le seul travail de préparation concerne les PNJ ; que leur puissance soit en rapport avec celle des aventuriers. Cette aventure est destinée à des personnages de puissance intermédiaire ; évitez au maximum le recours à la magie.







Cosmopolis est une rubrique régulière où vous trouverez au fil des numéros un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc, pour tous jeux de SF.

COMMUNIQUE

Sa justesse Lervina KEPZOEL, Magistrate de Haute Instance de la Cour pour l'Equité Interstellaire, porte à la connaissance du public le suivant jugement :
L'hebdomadaire de critique et d'actualité dénommé *Cosmopolis* est condamné à une amende compensatoire de 15 mégacrédits pour *ingérence non-autorisée dans un monde sous Charte de Réserve.*
Le tribunal de Haute Instance nommera des *chasseurs de prime* chargés de récupérer les exemplaires cubiques de la-dite publication qui ont été clandestinement introduits sur la troisième planète du système **Sol**, **Terre**, protégée par la Charte de Réserve Oecuménique.
FIN DU COMMUNIQUE

Note des traducteurs : Que nos lecteurs se rassurent, GRAAL continuera à publier régulièrement des extraits de COSMOPOLIS ; nous vous assurons en effet que nos sources d'approvisionnement en cubes-holo sont à l'abri de toute intervention des autorités oecuméniques.

CATASTROPHE SPATIO-MARINE SUR GRACCHUS-GILLI !

BILAN RASSURANT : SEULEMENT 6000 MORTS ET 14.000 BLESSES

Le 13 du mois dernier, l'astroport marin de **Gracchus-Gilli** fut le théatre de dramatiques événements.
A 14H07 (Temps Irismondial), le vaisseau de Classe B *Sol Invictus* appartenant à la **Gillian Transport Incorporation** (G.T.I.), entamait son amerrissage sur le plan d'eau de l'astroport. Des vecteurs d'approche avaient, comme de coutume, été fournis au commandant du *Sol Invictus* par le satellite de contrôle.
C'est alors que le drame survint : de la haute mer arrive une tempête ayant échappé au contrôle climatique (comme cela est fort courant sur les planètes multi- lunaires).
Deux vaisseaux en cours d'arrimage, le *Playmount IV* et le *Rognon Vert* se trouvent alors déportés vers l'aire d'amerrissage du Classe B ; les systèmes de guidage automatique de celui-ci corrigent son approche en conséquence et l'envoient écraser une vedette porte-bagage.
L'accident n'aurait occasionner que quelques dégats matériels et deux ou trois cent morts si les choses en étaient restées là.
Mais les événements se précipitent : le *Playmount IV*, emporté par son élan vient heurter le *Sol Invictus* ; détectant les réserves d'anti-matière de ce dernier, les champs d'induction du *Playmount* se mettent en route en englobant le *Rognon Vert* ; surcharge ! le *Playmount* implose !
Le *Rognon* s'en trouve précipité sur le *Sol* et, éventrés tous deux, les vaisseaux coulent avec les restes du *Playmount IV*.
Le bilan provisoire du drame est plutôt rassurant : on ne dénombre que 5.978 morts et environ 14.000 blessés.
A la suite de cet accident une commission d'enquête a été formée à l'initiative du conseil d'administration de la G.T.I.
Son rôle va être de déterminer à qui incombe la responsabilité de cette catastrophe. Le directeur de la commission, Jerdaz KARBIDJIAN, théologien bien connu, pense avec optimisme que les travaux préliminaires seront terminés d'ici 16 ans.
L'enquête sera d'envergure étant donné que, selon la Loi Gracchane - héritée de l'ancien Codex Oecuménique - les faits doivent être précisément reconstitués. La tâche de la commission sera donc d'établir l'emploi du temps des 50.000 personnes ayant pris part au drame.
A toute chose malheur est bon : le travail de la commission va permettre de créer sur **Gracchus-Gilli** 3.000 emplois (enquêteurs, ingénieurs, experts, etc.)
Malgré tout, ces faits démontrent à quel point l'absence d'assemblée législative oecuménique depuis trois siècles à Irismonde peut être lourde de conséquences.
D'apparition récente, les astroports marins ne sont couverts par aucune règlementation. Il s'en établi tant bien que mal à l'échelle locale, mais faute de concertation, les règles édictées sont propres à chaque planète ; les normes de sécurité gracchanes n'ont rien à voir avec celles de **Lardefane**, par exemple.
On peut espérer que, dans une vingtaine d'années, le rapport Karbidjian servira de référence. Dans l'intermédiaire, souhaitons que, à la suite de la catastrophe de **Gracchus-Gilli**, les directions d'astroports marins se montreront plus prévoyantes.

Mariac Taboste

Dernière minute : au moment de mettre Cosmo' sous laser, nous arrive une dépêche annonçant que l'organisation de protection des écosphères, **GrünFried**, a envoyé une barge spatiale bloquer les travaux de renflouement des trois épaves - ceci afin de protester contre, disent-ils, "les pollueurs d'hydrosphère que sont les parkings spatiaux" ; affaire à suivre.

GUERRE SAGE SUR IRISMONDE

C'est au cours du discours d'ouverture du concile quintennal que Sa Sagesse le MégaPère Larcade XXXVII a de nouveau exhorté les fidèles à partir en croisade - voici à ce sujet quelques extraits de son oraison :

"Au nom de la Sage Eglise Multiverselle, bénis soyez-vous frères, soeurs et itèmes*.
"Commence aujourd'hui une quintennie qui devra marquer notre histoire car vous, les fidèles du Grand Principe, appelés vers Omphale-dans-le-Viscère-Univers, vous êtes les élus.
(...)"Vous ne pouvez tolérer qu'au sein d'Irismonde - qui est l'image ici-bas d'Omphale - existent encore des bêtes sans âmes, les Mogènes**, mutants des basses-strates. Ceux-ci continuent à insulter le Sage Nom, à détruire nos temples-satellites et à investir les conduits à énergie.
(...)"Irisiens, Irisiennes, Nous, le MégaPère de votre Eglise, vous engageons à partir en croisade contre les Mogènes sous la conduite du chef que Nous vous avons choisi, l'Administrateur Origan FERTOGYLE, qui saura vous conduire à la victoire au nom du Grand Principe.
(...)"Nul doute que les volontaires se verront récompensés par la Grâce Omphalique; mais pour leur bien-être présent, Nous leur garantissons l'exemption de l'impôt ecclé-

sial et de certains impôts locaux (l'enlèvement des ordures notamment) pour la prochaine quintennie.
"L'Eglise saura prendre soin des familles de ceux qui auront eu le bonheur de mourir au nom du Grand Principe.
"Que la Grâce Omphalique soit avec vous."

Si vous désirez obtenir la bénédiction par correspondance de Sa Sagesse ou pour tout renseignement sur la croisade vers les basses-strates, adressez-vous au siège social de l'Eglise Multiverselle, &H10BE, avenue Saint Lerbinov, 1° sphéropole. Armes et matériel seront fournis par ElectriIris, *Les Outils de Votre Destruction.*

**Ndt* : asexués avec qui on a un lien de parenté.
***Ndt* : abréviation de Modifié Génétique.

LANGUES ET DIALECTES DE L'OECUMENE

LE CELEBRE LINGUISTE ELVAN DI JIORN S'EXPLIQUE

Son universalité Elvan di Jiorn nous a encore gratifié d'une oeuvre d'ampleur oecuménique. Après son **Atlas des Langues Inexistantes** où il nous décrit dans son style bien particulier les dialectes ayant pu ou pouvant exister, il s'attaque au problème oecumèniquement plus vaste des idiomes parlés. Son premier recueil est à peine sorti depuis plus de trois révolutions qu'il se classe dans les dix premières places du Topbillion de ventes de cubo-lLANecteurs. (Nous signalons que le Topbillion est une invention de Cosmopolis et comme-ci régit par l'article 3AE 2Z8 du code Galactique sur sa diffusion dans les mondes réserves). Voici rapporté en partie le discours de Son Universalité devant ses confrères de la chambre Polylinguale de l'Encyclopédie.

"Cette nouvelle compilation de faits comme le montre, même aux plus obtus, le titre **Langues et dialectes de l'Oecumène** sous-titré "Irismonde", traite des habitudes linguistiques de notre (merveilleux / astronomique) Oecumène. Je me suis en effet (aperçu / étonné) de ne trouver répertorier dans l'ancien Dictionnaire que les langues du Premier Anneau Nourricier et Irismonde. Dans la première partie de mon (travail / recherche) je ne traite que des langues en usage (sur / dans) Irismonde.
Il est (intéressant / enrichissant) de remarquer les (variations / évolutions) qu'a subie la langue de référence (Lingua Universalis). En effet cet idiome (créé / construit) par le département communications de l'Encyclopédie pour les échanges interplanétaires, s'est modifié.
Tout le monde se souvient qu'au moment de la colonisation un des grands problèmes fut celui de la compréhension. Tous les (dirigeants / dictateurs) de l'époque décidèrent d'imposer cette nouvelle Langue et y réussirent. Hors cet idiome de référence a subi des variations régionales en général légères. On peut rien que (sur / dans) Irismonde dénombrer 228 millions de variantes plus ou moins proches de l'original. La plus courante des altérations est celle des mots spécialisés.
Par exemple le mot "Cric" a évolué en "Chique", à connotation péjorative. Ce qui est sans doute le plus (remarquable / caractéristique) est l'emploi du mot "cred" pour désigner la monnaie, banalisé par des techniciens comme les Medik ou les Techno. Ceci s'est passé juste après le (Crac / crise) énergétique lors de la période que les histoires nomment "non-emplois". Le même genre de phénomène s'est produit après la colonisation lorsque celle-ci était désignée par des mots à connotation nutritive. Je rappelerai seulement que durant cette période pionnière la disette sévissait.
Comme le disait le Professeur Tiver Meffon "la société et ses différentes évolutions se traduit / s'illustre) au travers du vocabulaire le plus couramment employé par les classes populeuses". C'est cette immensité de dialectes qui m'a fait m'attacher à cette tâche et qui prouve combien elle est grande."

Nous regrettons de ne pouvoir pucuber (équivalent de publier pour les cubolecteurs) l'intégralité de la conférence.
La société de pucubation qui possède les droits de Son Universalité Elvan di Jiorn nous en a refusé l'autorisation considérant la suite de ses propos trop en rapport avec le prochain tome.

Ervèn Tolèn

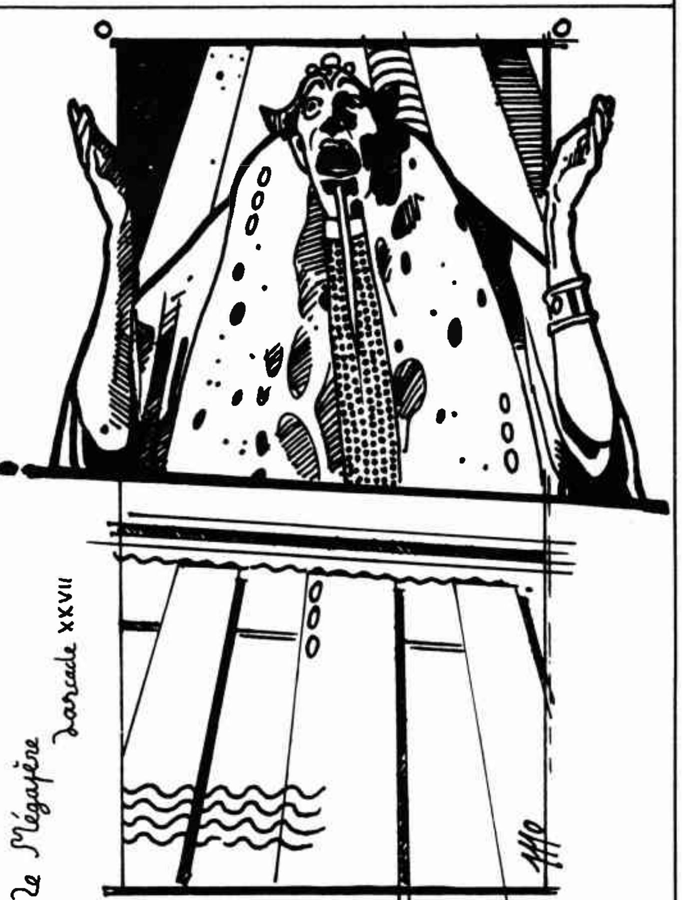
UNE COURSE EN ASTEROIDE

LA JEUNESSE DOREE DE VERGONIA S'AMUSE

Vergognia. La planète a eu fort mauvaise réputation il y a longtemps de cela, mais le cuboguide hélas ne dit pas pourquoi. Peu importe. Aujourd'hui c'est un endroit superbe, accueillant et préservé. Le matriarcat y règne toujours, mais la population mâle a enfin rattrapé la population femelle en nombre et Vergognia ne mérite plus son surnom de "planète des Femmes".

C'est dans l'espace proche que j'ai assisté à la dernière invention de la jeunesse dorée de Vergognia. Une distraction fort dangereuse et qui soulève en ce moment-même un débat passionné sur la planète. Un champ d'astéroides se faufile entre les nombreuses étoiles de cette partie de l'Oecumène ; véritable écueil pour la navigation dans l'espace, il est devenu le terrain de jeux des jeunes désoeuvrés fortunés. Leur passe-temps favori est simple : il s'agit d'une course à travers le champ. Mais pas n'importe comment : la course est annoncée longtemps à l'avance et l'enjeu en est considérable : vaisseaux spatiaux, centaines de milliers de crédits... Puis vient la préparation : les concurrents (jusqu'à une dizaine) sélectionnent un astéroide situé au centre du champ et l'aménagent : des réacteurs sont fixés sur la roche nue, un rudimentaire système de pilotage est installé (sans assistance ordinateur !), et le reste du caillou est mis sous cloche à atmosphère. Le jour venu, c'est à celui qui sortira le premier du champ avec son astéroide. Chaque concurrent a ses habitudes ; ainsi Vanascus Pharsam, qui a fini vainqueur de trois courses, emmène-t-il avec lui de nombreux amis qui font la fête sous la cloche pendant qu'il traverse le champ à toute allure.
Ce jeu a véritablement décimé la jeunesse dorée de Vergognia (des chiffres officieux indiquent que 15% des jeunes fortunés ont trouvé la mort), au point que l'accès au champ d'astroides est maintenant interdit et surveillé. Mais Vanascus Pharsam et nombre de ses amis sont décidés à passer outre. On ne renonce pas aisément aux frissons de la mort.

Jerzy Von Vern



Comme promis voici les caractéristiques des amazones (cf Graal 1 et 2), ce qui clot la série d'articles consacrée à Chichuann-Kaia.

3° NIVEAU		5° NIVEAU		7° NIVEAU	
F	15 max	F	16 max	F	17 max
I	3d6	I	3d6	I	3d6
S	3d6	S	3d6	S	15
D	3d6	D	15	D	17
Co	3d6	Co	3d6	Co	15
Ch	4d6	Ch	4d6	Ch	4d6
CA	9	CA	7	CA	5
Vit	12	Vit	12	Vit	12
Att	1	Att	1	Att	3/2rd
Dom	1-8/1-6	Dom	1-8/1-6	Dom	1-8/1-6
Alig	tous	Alig	tous	Alig	L/choix
PV	d6	PV	d8	PV	d10

AD&D

NOTES POUR AD&D : En combat les amazones sont à considérer comme des guerrières, niveau 3 minimum vu l'entrainement qu'elles recoivent toutes. Elles sont armées de boucliers, de javelots lourds (1-8), et de Kukris (1-6 ; sorte de machette) et vêtues d'une tunique en cuir léger (-1CA). Les 3° niveau sont les amazones "de base", les 5° niveau sont les gardes et les 7° niveau constituent les gardes de l'Oracle. Il y a de fortes chances pour que les amazones de haut niveau possèdent des objets magiques ; au MJ d'en décider suivant la puissance des aventuriers. Enfin la magie autre que cléricale est peu répandue.



RUNEQUEST

CARACTERISTIQUES		MOYENNE	ATTRIBUTS
FOR	2d6+6	13	
CON	3d6	10-11	Mv : 3
TAI	2d6+3	10	HP : 11
INT	2d6+6	13	Fatigue : 24
PVR	3d6	10-11	P. magie : 11
DEX	1d6+12	16	
APP	2d6+6	13	

	Mêlee	Tir	
Jambe D.	01-04	01-03	5/4
Jambe G.	05-08	04-06	5/4
Abdom.	09-11	07-10	0/4
Torse	12	11-15	0/5
Bras D.	13-15	16-17	0/3
Bras G.	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	5/4

TALENTS

AGILITE +8	COMMUNICATION +6	CONNAISSANCE +3	MANIPULATION +11	PERCEPTION +5
Dodge : 25	FURTIVITE +5	First aid : 15	Play instrument : 5	Scan : 40
throw : 30	Hide : 15 Sneak : 15	Martial arts : 20		Track : 15

ARMES	SR	Att. %	Dom.	Par. %	Pts.
Javelot	6	60+11	1d6+1	30+8	8
Javelot lancé	2/7	80+11	1d8		
Kukri	7	55+11	1d4+3	20+8	8
Bouclier (heater)				50+8	12

MAGIE

SPIRIT : 55% : Detect enemy, Fanaticism, Heal II, Multimissile IV, Protection IV.
DIVINE : 100% : Command (singe), True (javelot).

POUR OBTENIR LES DEUX PREMIERS NUMÉROS DE GRAAL, ENVOYEZ 25 FRANCS PAR EXEMPLAIRE A GRAAL, 35, RUE SIMART, 75018 PARIS.